CLIP STUDIO PAINTで マンガを描く!

少年・少女&タテ読みマンガを完全解説!

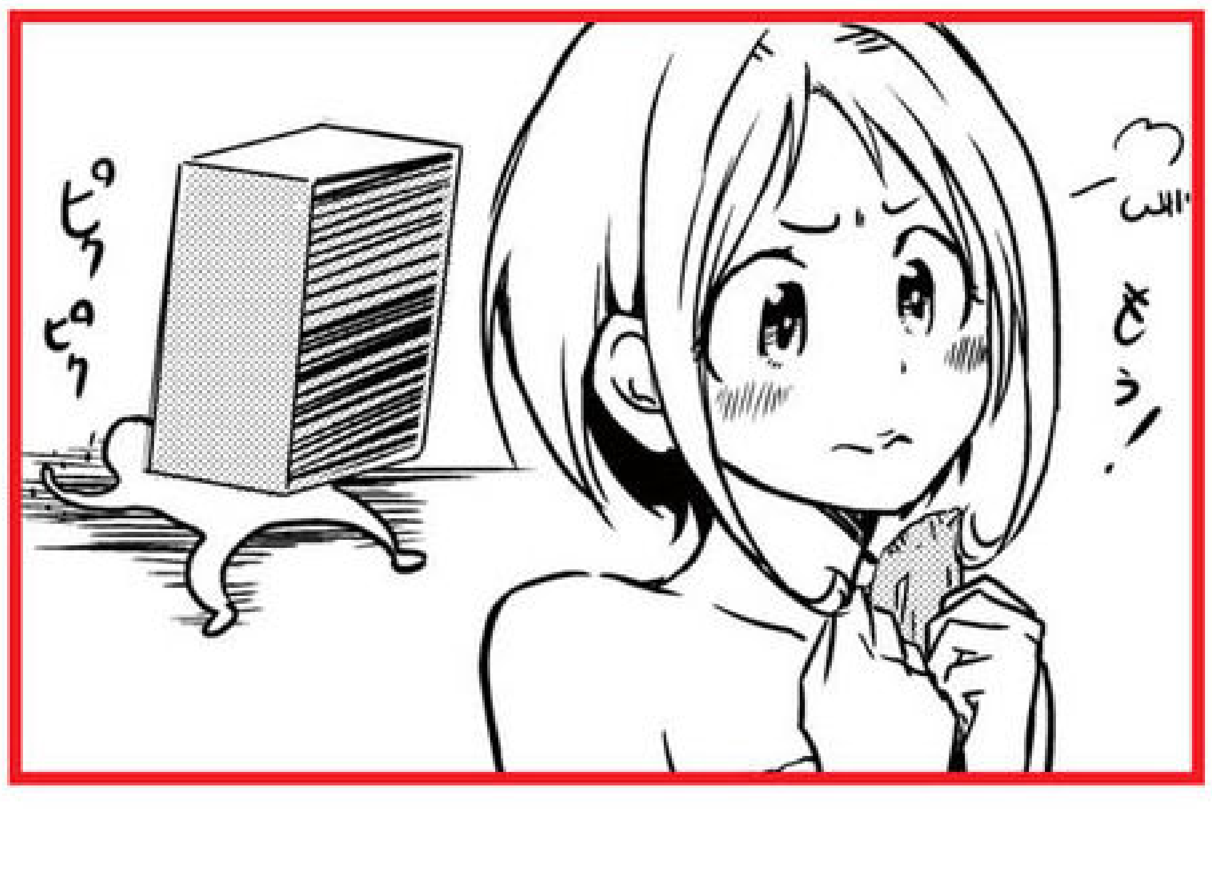
パルプライド［著］







マンガ一話まるごと掲載だからわかりやすい!



マイナビ


ライバル出現!?
これはページの真中くらい?



CLIP STUDIO PAINTでマンガを描く!

少年・少女&タテ読みマンガを完全解説!

パルプライド[著]

マイナビ

CONTENTS

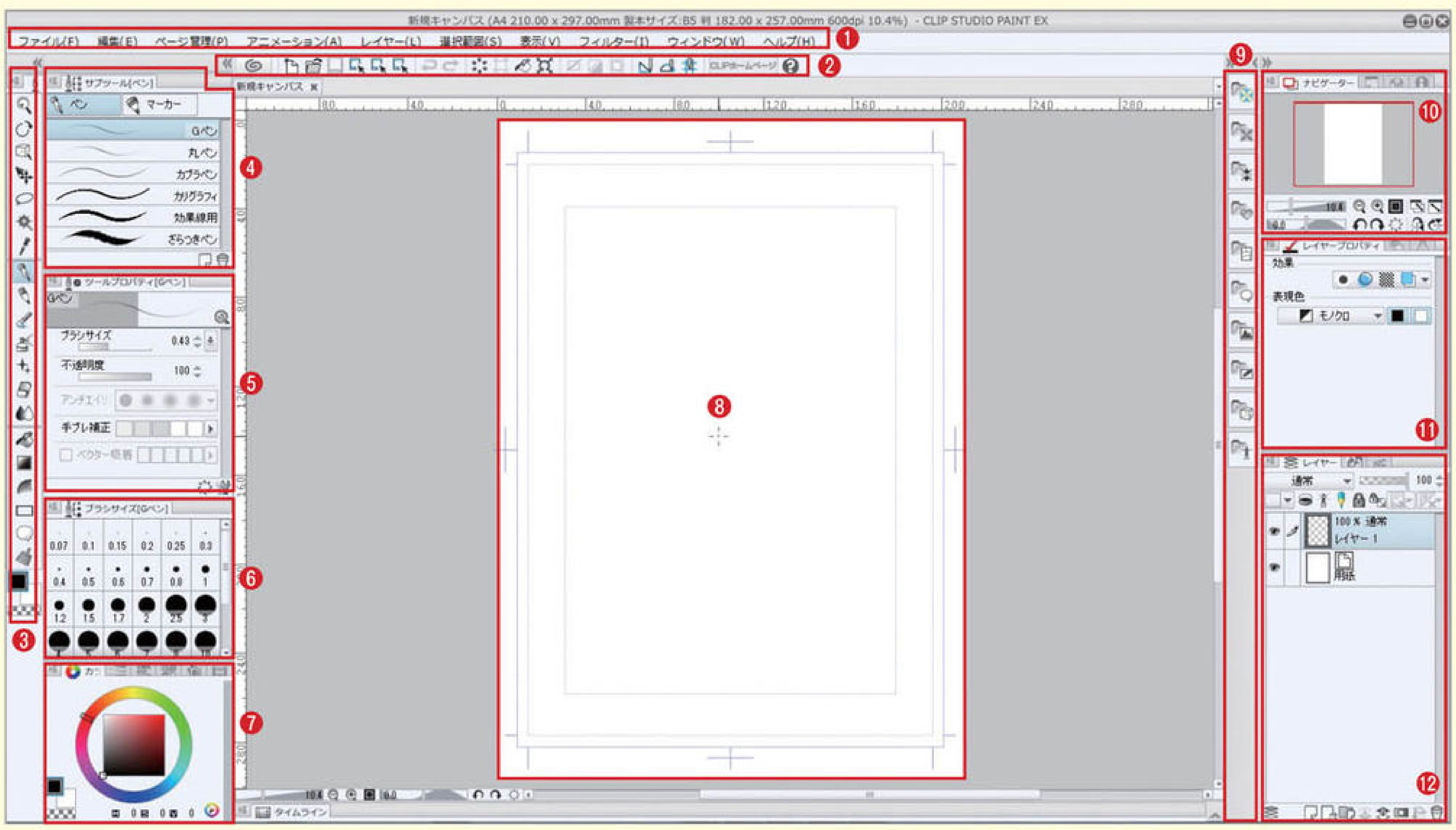
CLIP STUDIO PAINT EXの使い方

ここではCLIP STUDIO PAINT EXでマンガを制作するための、
基本的な使い方を解説する。
特に、画面の名称はこのあとの解説ページでも頻繁に使われるので、
しっかり覚えておこう。

画面の名称を覚えよう

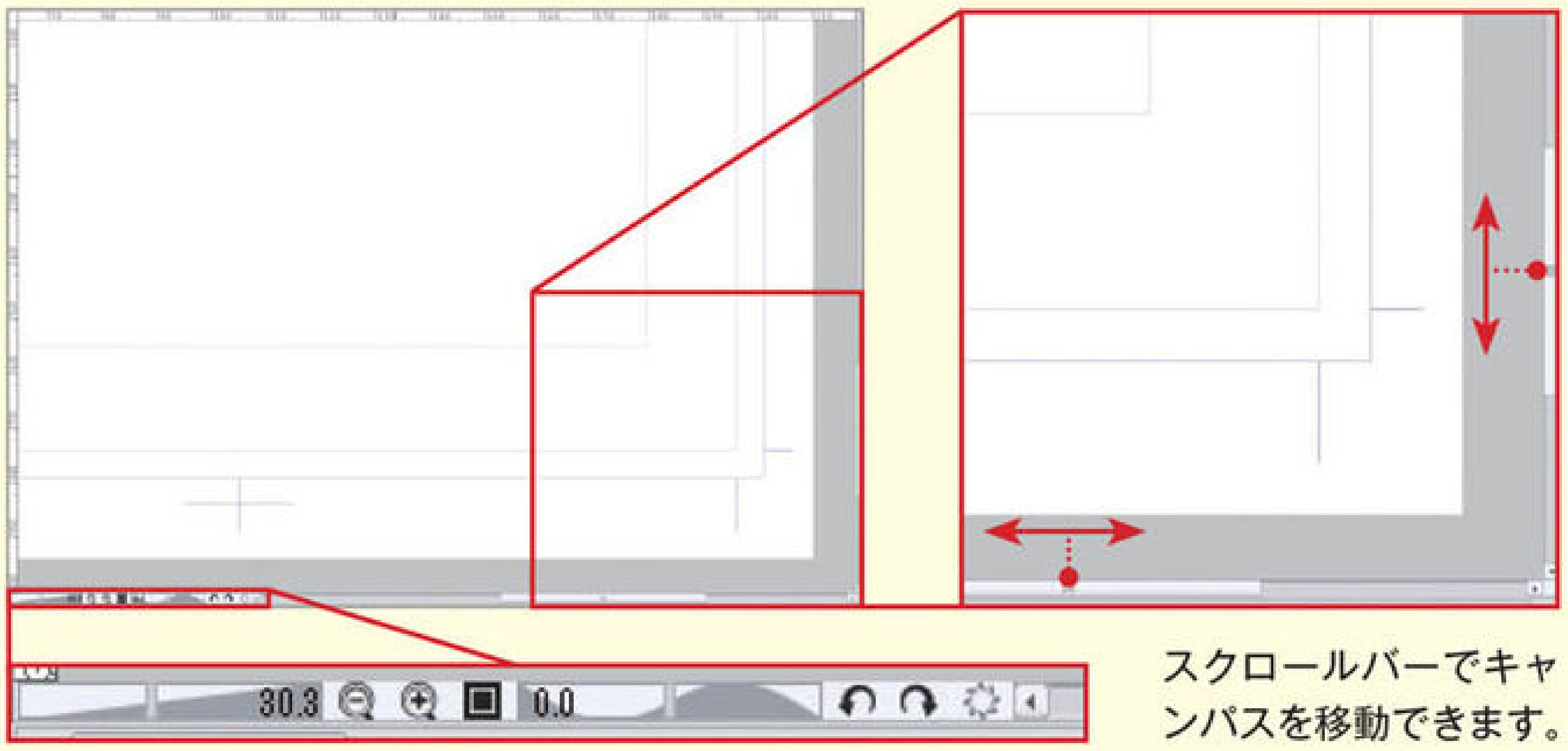
CLIP STUDIO PAINT EXで作業をしていくにあたり、まずはワークスペース内の名称を覚えましょう。ちなみに、現在表示されているパレットは、メニューバーの「ウィンドウ」で表示と非表示を切り替えることができ、自分が使いやすいようカスタマイズすることも可能です。

❶ メニューバー
❷ コマンドバー
❸ ツールパレット
❹ サブツールパレット
❺ ツールプロパティパレット
❻ ブラシサイズパレット
❼ カラー系パレット
❽ キャンバス
❾ 素材パレット
❿ ナビゲーターパレット
⓫ レイヤープロパティパレット
⓬ レイヤーパレット



キャンバスを使いこなそう

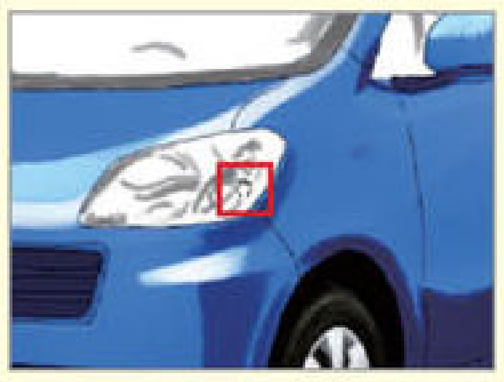
キャンバスの拡大と縮小をするには、メニューバーの「表示」メニュー→「ズームイン」と「ズームアウト」、もしくは「ナビゲーターパレット」や、キャンバスの左下にある数値を変更します。また、キャンバスの右下にあるスクロールバーや、ツールパレットの「移動」ツールでも移動やキャンバスの向きを変えることができます。



スクロールバーでキャンバスを移動できます。

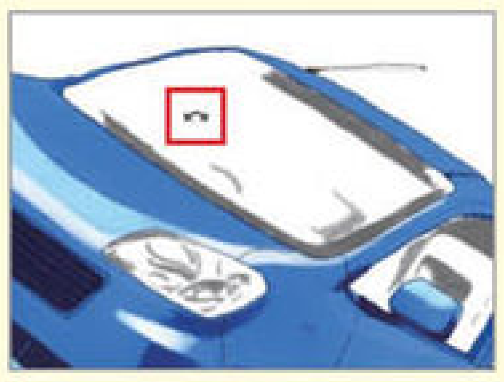


「手のひら」ツール



キャンバスをクリックし、ドラッグすることでキャンバスを好きな位置に移動できます。

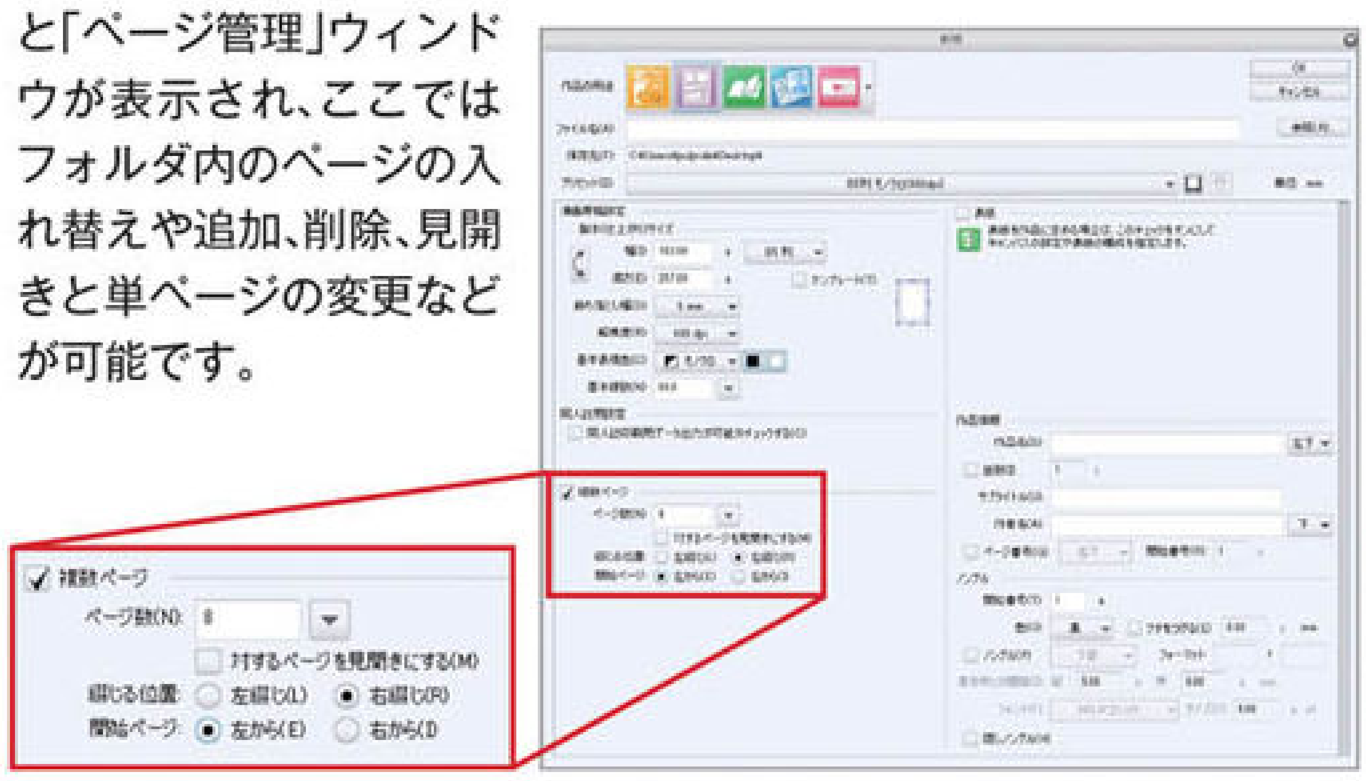
「回転」ツール



キャンバスをクリックし、ドラッグすることでキャンバスを回転させることがきます。

TIPS 管理ファイル

CLIP STUDIO PAINT EXには、複数ページをひとつのマンガとして管理する「管理ファイル」という機能が実装されています。メニューバーの「ファイル」メニュー→「新規」を選択し、「作品の用途」をマンガにすると、「複数ページ」という項目があるので、ここに希望のページ数を記入すれば、管理ファイルと設定した枚数分の原稿用紙を格納したフォルダが自動生成されます。その管理ファイルを開くと「ページ管理」ウィンドウが表示され、ここではフォルダ内のページの入れ替えや追加、削除、見開きと単ページの変更などが可能です。



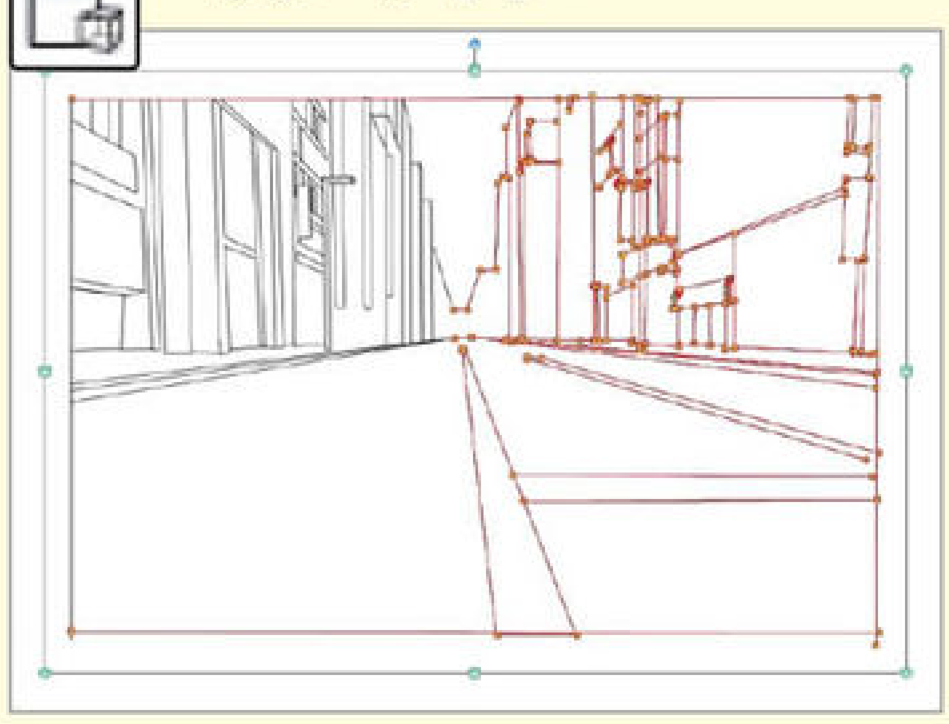
レイヤーを作ろう

マンガを描くにあたり、まずはレイヤーを作成しますが、レイヤーにも種類があります。基本的にイラストを描く場合は、「ラスターレイヤー」を使用します。このレイヤーは、紙に線を描いたり色を塗ったりする感触に近く、またフィルターなどで加工しやすいのが特徴です。また、「ベクターレイヤー」は、線画の軌跡を記録することができ、このレイヤーで描いた線は、あとから編集することができます。ただ、「塗りつぶし」ツールなどで色を塗ることはできません。

ラスターレイヤー



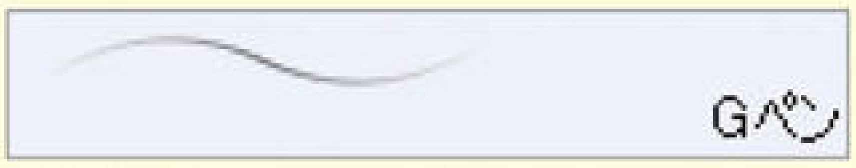
ベクターレイヤー



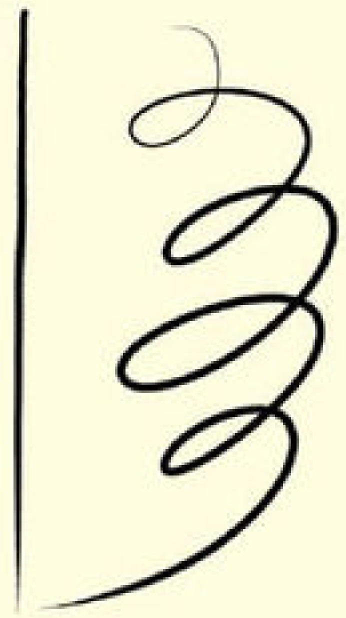
マンガに使用する主なペン

　マンガを描き始める前に、ペンについて知っておきましょう。マンガを描くのに使用する主なペンは、「Gペン」、「丸ペン」、「カブラペン」、「ミリペン」です。各ペンに決まった使いどころがあるわけではありませんが、自分のイメージする作品にするためには、それぞれの特徴を知っておくことが重要です。

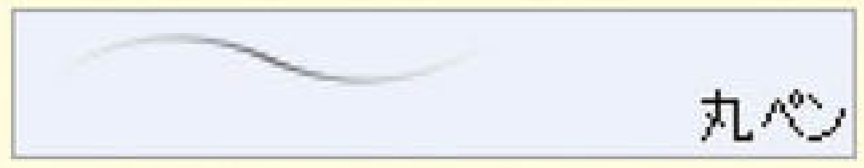
Gペン



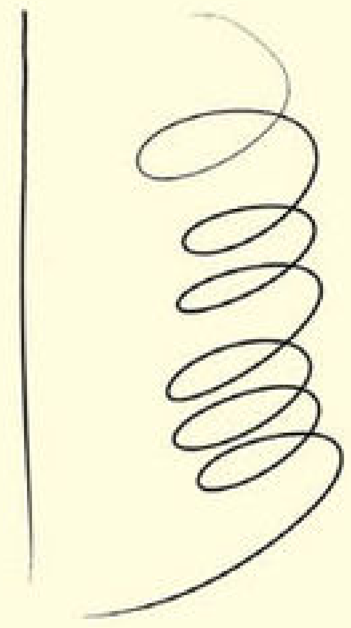
筆圧次第で細い線から太い線まで描くことができ、強弱をつけやすい。主にキャラクターの輪郭などで使用されることが多い。



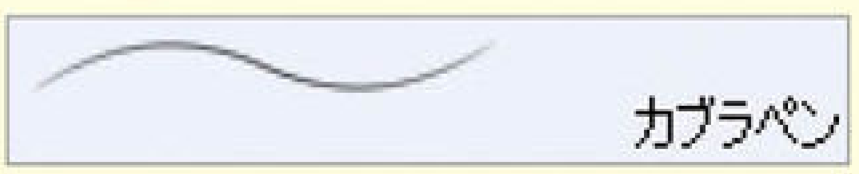
丸ペン



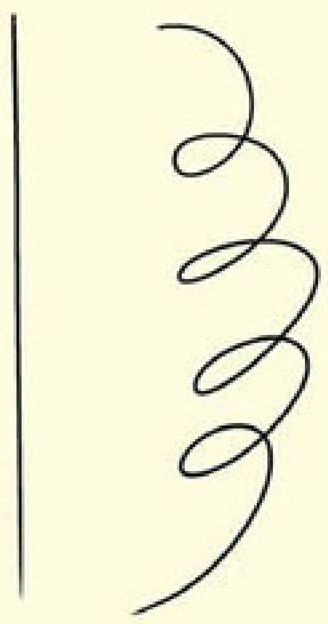
細い線を描くことができるペンで、筆圧で強弱をつけることも可能。主にキャラクターの顔や髪の毛への使用に適している。



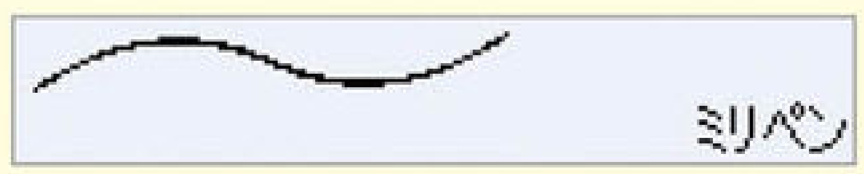
カブラペン



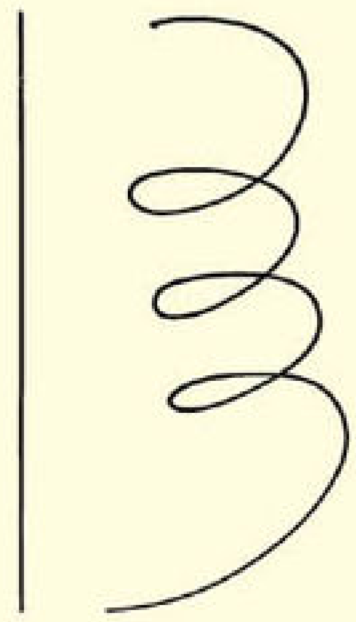
Gペンよりも固いペン先で、抑揚が付きにくい代わりに一定の太さで線が描くことができる。主に背景を描くときに使う。



ミリペン



先端が棒状になっており、筆圧で太さが変わらず一定した線を描きやすい。主にコマ枠やフキダシに使用する。



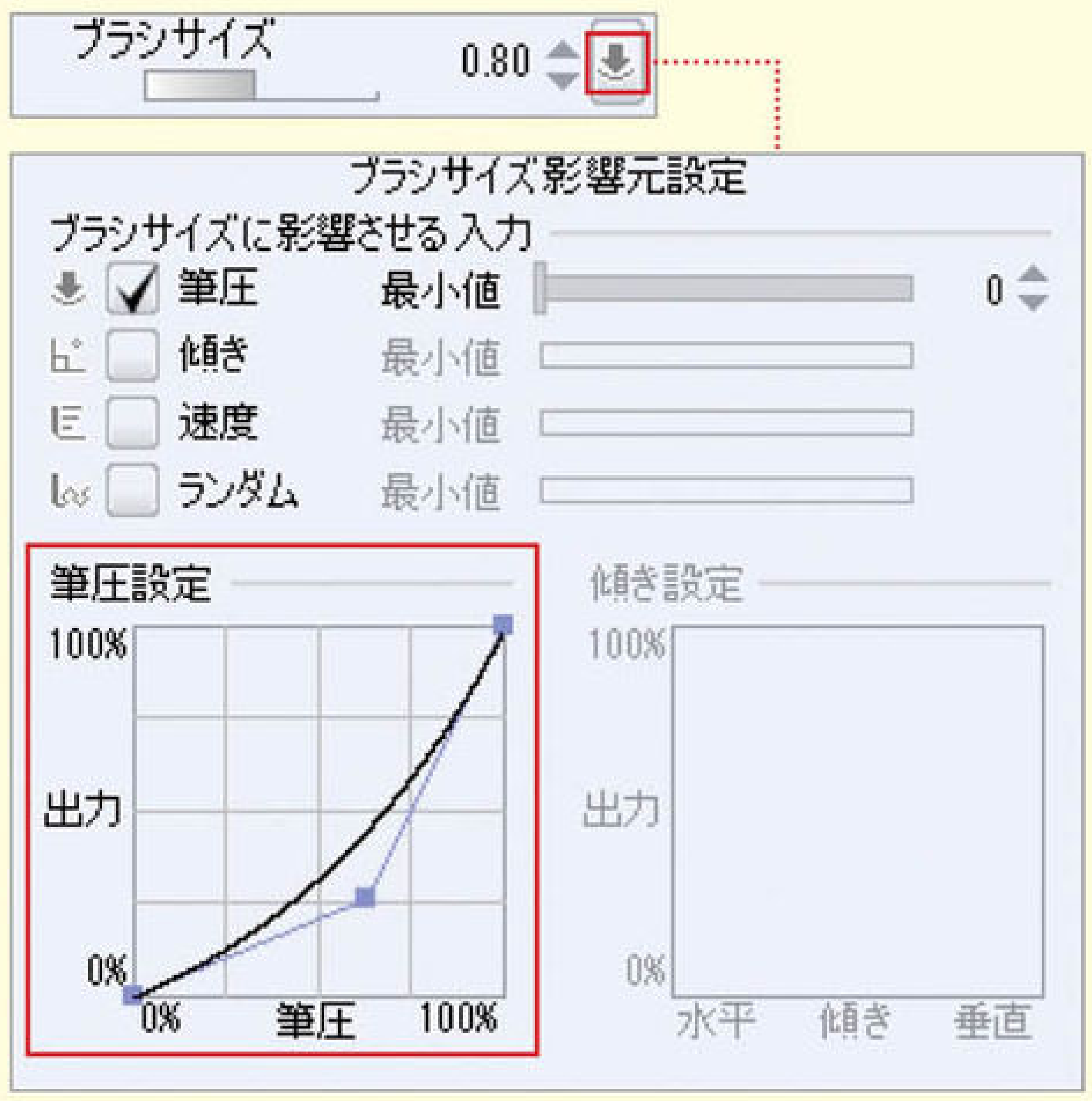
ブラシサイズ

ブラシサイズは「ブラシサイズパレット」か、「ペン」ツールを選択している状態で「ツールプロパティ」→「ブラシサイズ」の数値を変更することで、調整できます。



筆圧設定

筆圧の設定は、「ペン」ツールを選択している状態で、ブラシサイズの横にある「影響元」ボタンをクリックします。「ブラシサイズ影響元設定」オプションの「筆圧設定」のグラフで、筆圧感知レベルを調整できます。

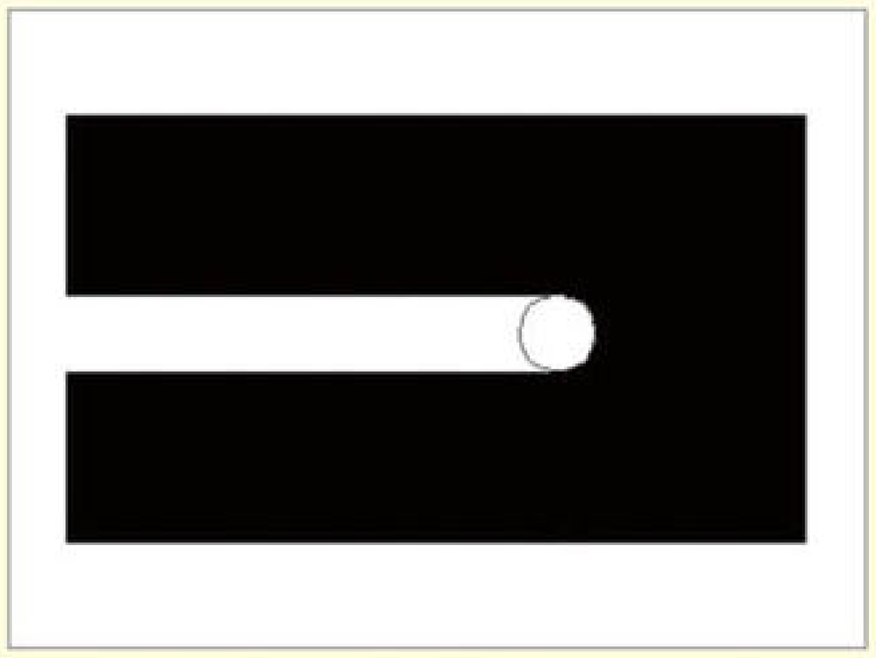


消去と取り消し

マンガを描いていて、任意の描画部分を消去したい場合は「消しゴム」ツールを、ひとつ前の作業状態に戻りたい場合は「取り消し」コマンドを使用します。「消しゴム」ツールを使用したい場合は「ツール」パレットにあるアイコンをクリックします。「取り消し」コマンドは、メニューバーの「編集」メニュー→「取り消し」か、コマンドバーにある「取り消し」ボタンをクリックします。加えて、ショートカットキー「Ctrl＋Z」（Macの場合は「Command＋Z」）でも「取り消し」は可能です。

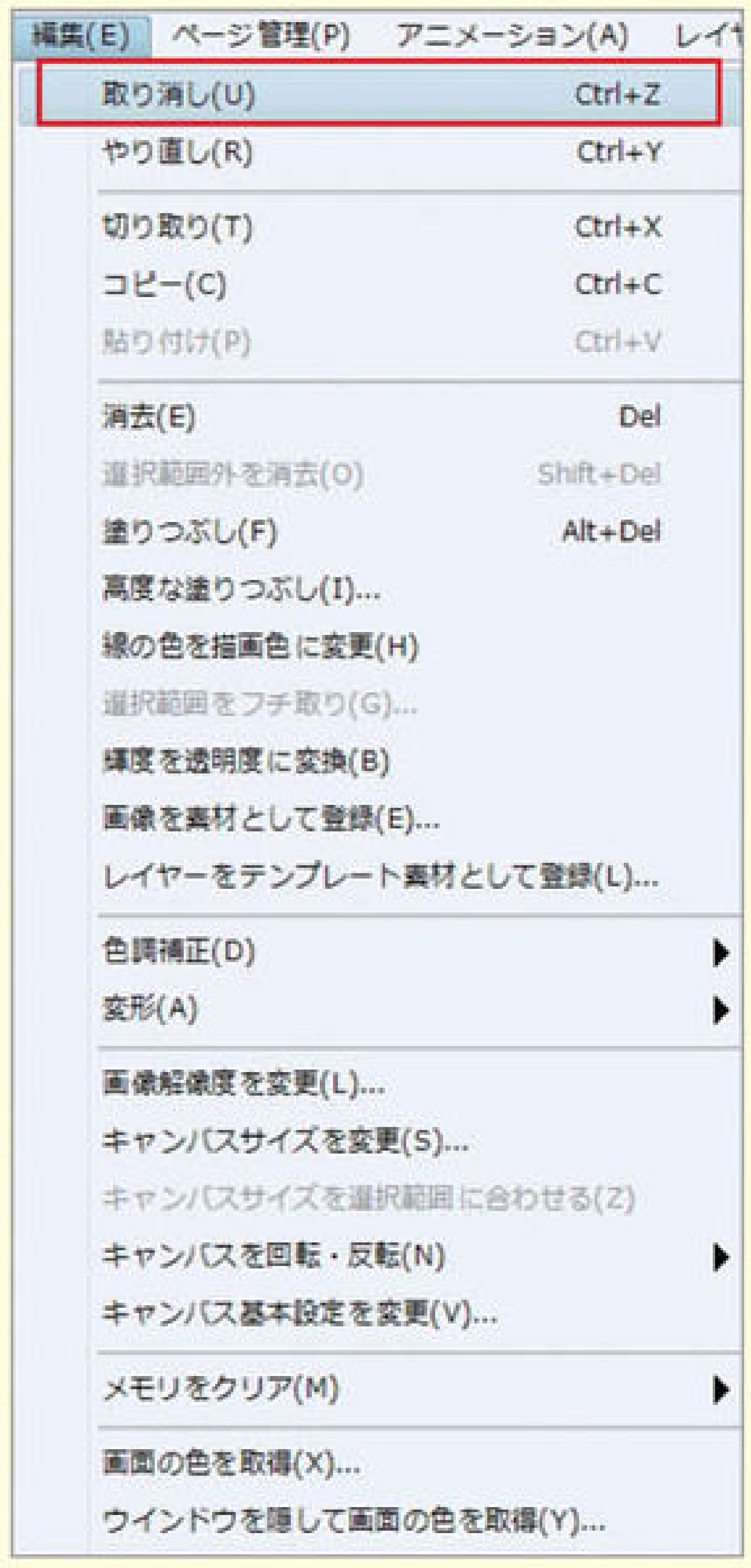
「消しゴム」ツールを使用する





「消しゴム」ツールは「サブツール」パレットで、消し具合の違う消しゴムや、別レイヤーの描画部分まで消去する消しゴムを選択することができます。

「取り消し」コマンドを使用する



「取り消し」コマンドは、1～200回の中で、設定した回数分取り消すことができます。取り消し回数の変更はメニューバーの「ファイル」メニュー→「環境設定」の「パフォーマンス」の項目で変更できます。

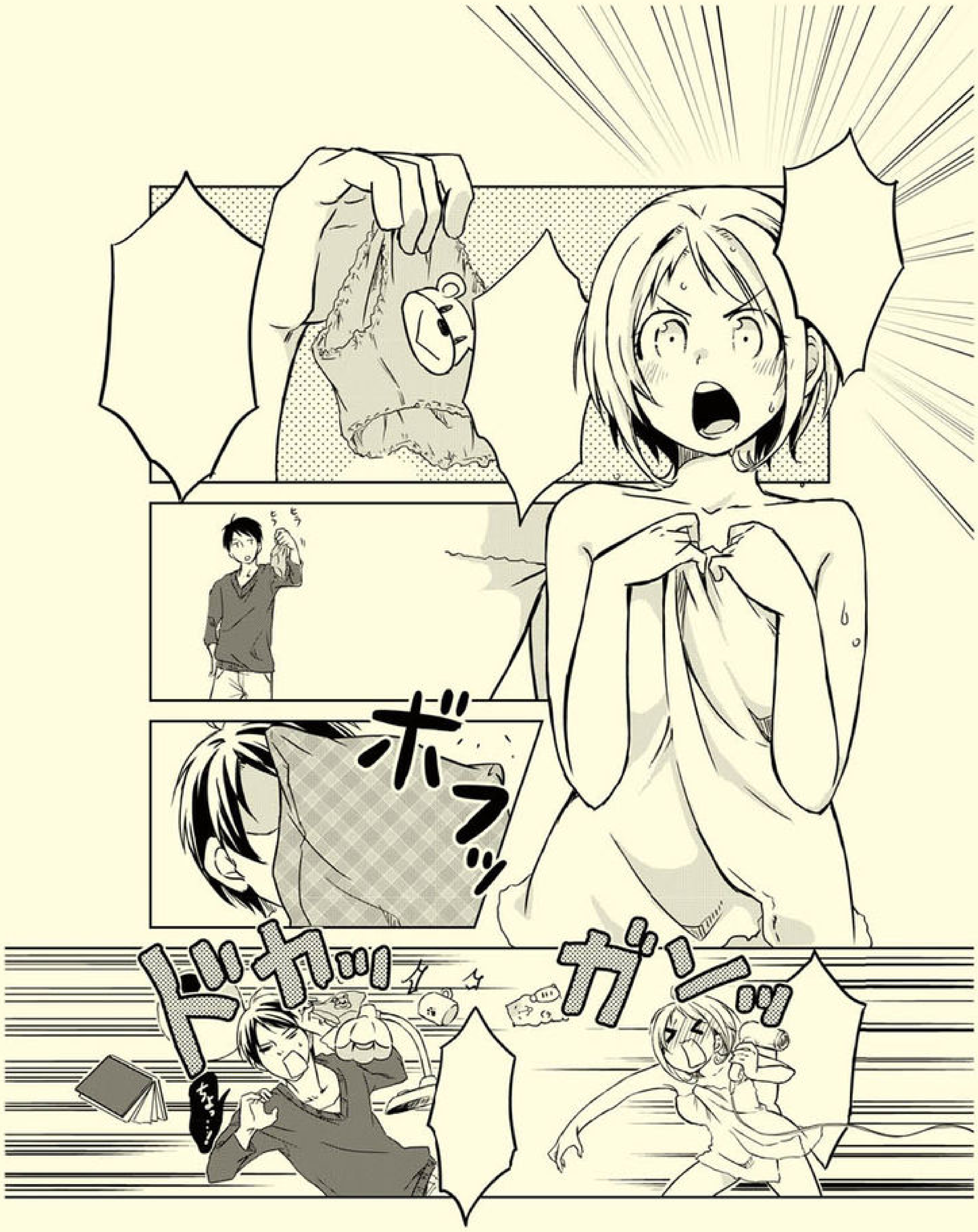


TIPS 覚えておくと便利なショートカットキー

動作	コマンド(Win ／ Mac)	説明
新規	Ctrl＋N ／ Command＋N	新規キャンバスを作成
保存	Ctrl＋S ／ Command＋S	上書き保存
別名で保存	Shift＋Alt＋S ／ Shift＋opt＋S	別名で保存
印刷	Ctrl＋P ／ Command＋P	印刷
取り消し	Ctrl＋Z ／ Command＋Z	アンドゥ（ひとつ前に戻る）
やり直し	Ctrl＋Y ／ Command＋Y	リドゥ（ひとつ進む）
選択を解除	Ctrl＋D ／ Command＋D	選択を解除
すべてのパレットを表示する／隠す	Tab	すべてのパレットの表示と非表示を切り替える
タイトルバーを隠す／メニューバーを隠す	Shift＋Tab	押すごとに、「タイトルバーを隠す→メニューバーを隠す→元に戻す」を繰り返す
全体表示	Ctrl+0(ゼロ)／Command+0（ゼロ）	ウィンドウサイズに合わせて全体を表示

第1章
マンガの描き方［基本］編

おりはらさちこ



第１章では、おりはらさちこ氏が基本的なマンガ制作の流れに沿って、
CLIP STUDIO PAINT EXでマンガを制作する際に必要となる知識を解説。
まずは、CLIP STUDIO PAINT EXで実現できる機能をしっかり覚えていこう。
また、本章ではおりはらさちこ氏の考え方も随所に盛り込まれているので、
これからマンガを制作しようと考えている読者はぜひ参考にしてみよう。

Lesson 01

マンガを描くにあたってのネタ探しをしよう

『マンガを描こう!』と思っても、ネタがないことにはマンガは描けません。
そこで、ここではネタ出しのヒントをいくつかご紹介いたします。
もし行き詰まった際は、ぜひ参考にしてみてください。



どんなマンガを描くにも、まずはネタが必要です。普段から周囲の小さな出来事や人の動きに目を配り、さまざまなシーンを記憶にストックしておくクセをつけましょう。

1



自分は人見知りだからと部屋にこもらず、誘われたイベントは「チャンス」と思って、積極的に参加してみましょう。知らなかった世界や自分が見つかるかも。

2



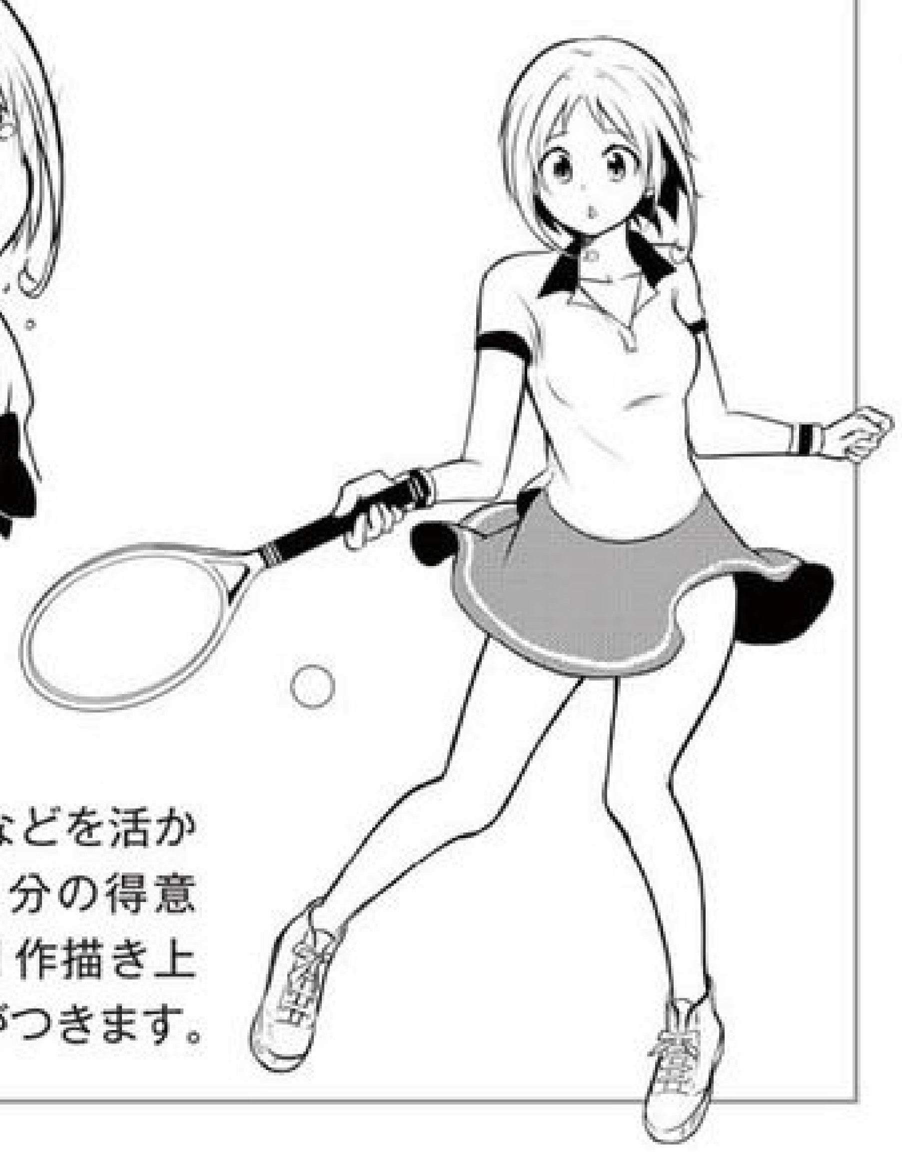
壮大なテーマも良いですが、「自分が描いてて楽しい」という点も重要な要素です。

3

笑顔ばかりでなく、怒り顔・泣き顔など、キャラのさまざまな表情を描いてみましょう。







部活の経験などを活かし、まずは自分の得意なテーマで1作描き上げると自信がつきます。

4



ふわっとしたイメージより、作品の軸になるようなものを定めると話が描きやすくなります。

Lesson 02

プロットを考えよう



テーマが定まったら、次は具体的にお話をどのように展開させていくかという骨組み（プロット）を考えていきましょう。ここでは代表的な組み立て方と、私の場合はどう決めているのかということを紹介します。

ざっくりした流れを考えよう

同人誌や自分のホームページにアップする場合は別として、新人賞や持ち込みなどを行う場合、規定のページ数があります。その中でストーリーの起伏やオチを考え、ざっくりと配分していきましょう。







プロットを作ろう

プロットの作り方は人それぞれ、やりやすい方法を選びましょう。要素を付箋に書き出す人、テキストに打ち出す人、頭のなかで一気にネームに書き出す人もいます。



付箋に書き出す



頭のなかで考える



私の場合、頭のなかで一度組み立てたあと、裏紙に『ネームのネーム』のような形で一度描きだして、それを推敲する形をとっています。

Lesson 03

キャラクターを作成しよう

ネームに入る前に、登場させるキャラクターを作りましょう。
ここではメインとサブのキャラクターを作成するちょっとしたコツと、
画面が引き立つ要素について紹介をしていきます。



キャラクターを作成しよう 1

特別な理由がない場合、キャラクターは作品の「世界観」から浮き過ぎないようにしましょう。メインキャラクターは何かひとつ記号的な特徴がある良いです。今回の場合、ヒロインの前髪をくるっとカールさせてワンポイント加えてみました。



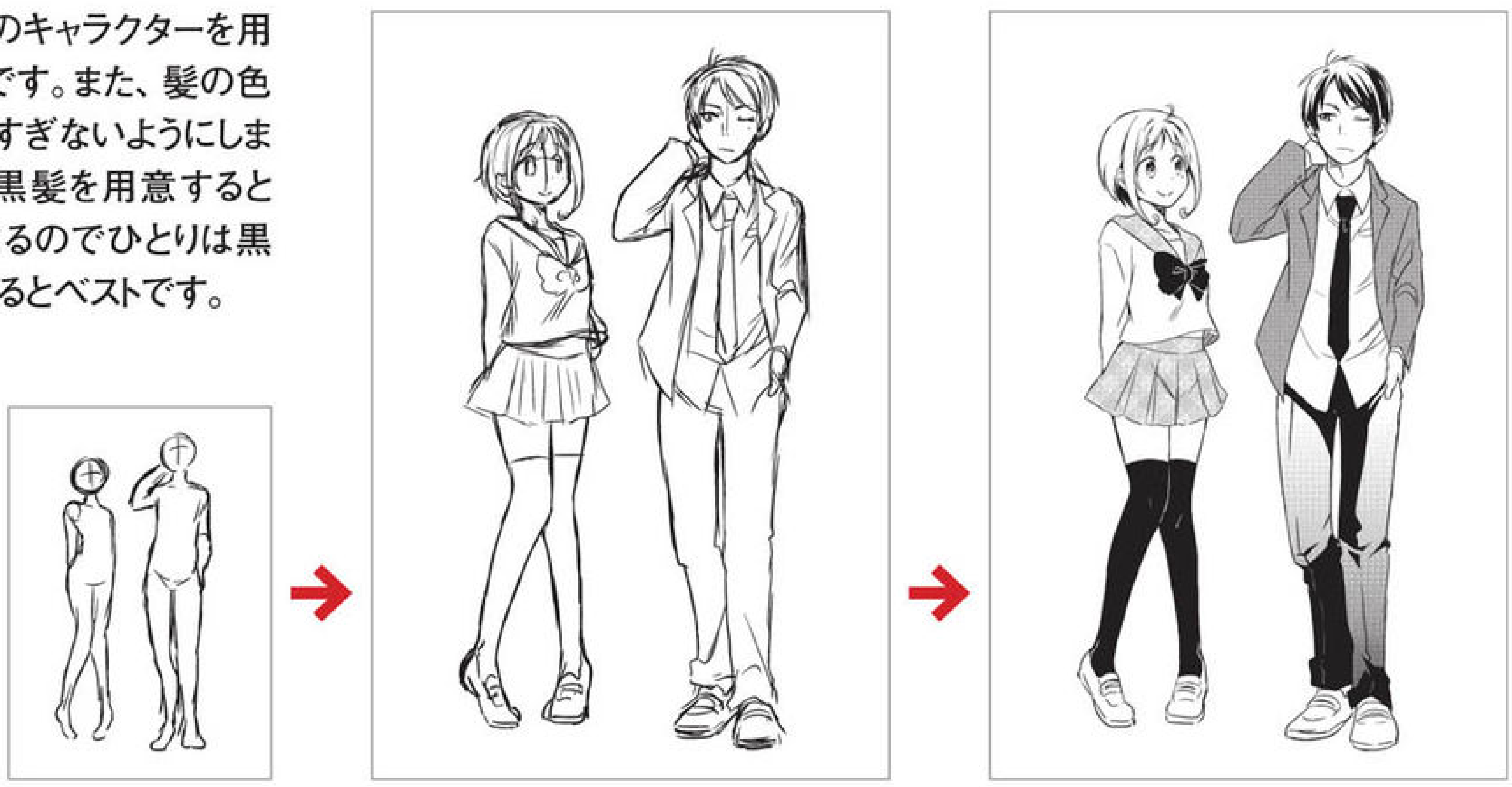
亜加里（あかり）ちゃん…高校１年生
ブラコン気質の怪力少女



お兄ちゃん…高校３年生
妹に振り回されっぱなし。でも面倒見が良い。

バランスを考えて脇役を作成しよう 2

『読者視点』のキャラクターを用意するとベターです。また、髪の色は同色で固まりすぎないようにしましょう。ですが、黒髪を用意すると画面が引き締まるのでひとりは黒髪要員を用意するとベストです。



キャラクターの内面を作成しよう 3

キャラクターの性格や内面は、深く掘り下げておきましょう。こうしておくと、そのキャラクターがとるであろう行動が自然とシミュレートできるので、ネームを描く際に悩むことが少なくなります。



キャラクターの日常的なタイムテーブルを考えてみると、当初は思いつかなかった新たな発見があるかも。



「兄は主人公をどう見ているのか」「周囲から兄妹はどう思われているのか」といったキャラクターの関係性も掘り下げてみましょう。



今回のストーリーの場合、「なぜ主人公は兄が好きなのか」という点が一番掘り下げておくべきポイント。それにより兄への態度が変わってくるでしょう。

COLUMN いろいろな側面を持たせよう

キャラクターを設定する場合、紋切り型に「このキャラはこんな性格」と決めてしまうよりも、いろいろな表情を描いて多様な側面を引き出してあげましょう。すると、キャラクターに人間性が出て親しみやすい感じになります。







Lesson 04

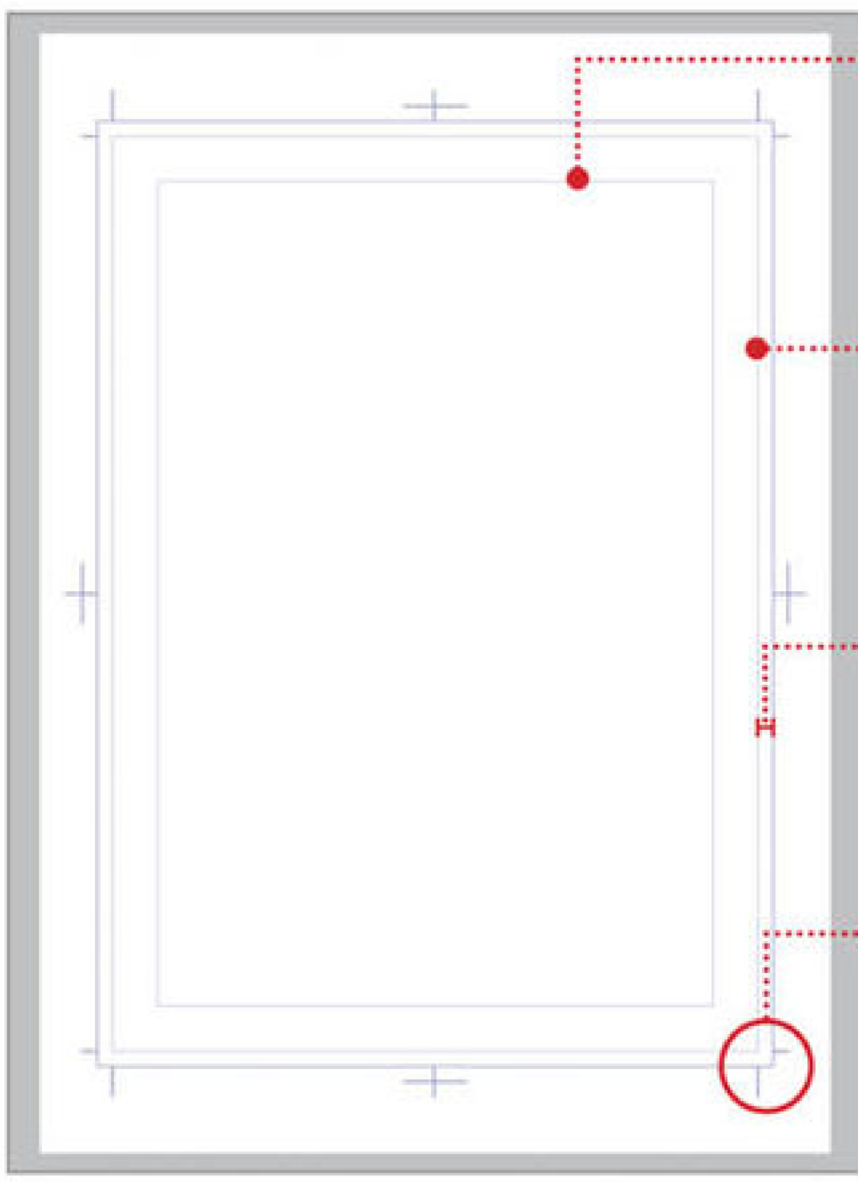
原稿用紙の決まりを知ろう

マンガの原稿用紙には、白紙とは違いさまざまなガイド線が入っています。
ここでは、そのガイド線の名称や意味を学びましょう。



原稿用紙の「枠」を知ろう 1

まずはマンガ用原稿用紙の枠線を知りましょう。これらは、基本的には印刷の位置合わせや製本をする際の目安として使われる線になります。そのため、描く側はこの線を意識してキャラクターやセリフを配置する必要があります。



基本枠

「内枠」「内線」とも呼ばれています。この線より内側にある絵は、裁ち切れてしまうことはなくなります。

仕上がり枠

基本的には製本時にはここの枠まで表示されます。ただ、裁断の際にはブレがあるので、あくまでも目安です。

裁ち切り幅

製本の際はミリ単位でズレが発生してしまうため、予備範囲として定められている枠です。

トンボ

断裁するときの目安として使われます。意図しない仕上がりを防ぐためにも、ここを塗りつぶしてしまうのは避けて下さい。

COLUMN 製本時の注意点

本は裁断機を用いて作られるため、どうしてもミリ単位でズレが出ます。意図しない隙間ができてしまうのを防ぐため、コマ一杯に表示したい絵は裁ち切り幅まで描いておきましょう。ただし、ページを閉じる部分は仕上がり枠ギリギリまで描いしまうと、読みづらくなる場合があるので注意しましょう。





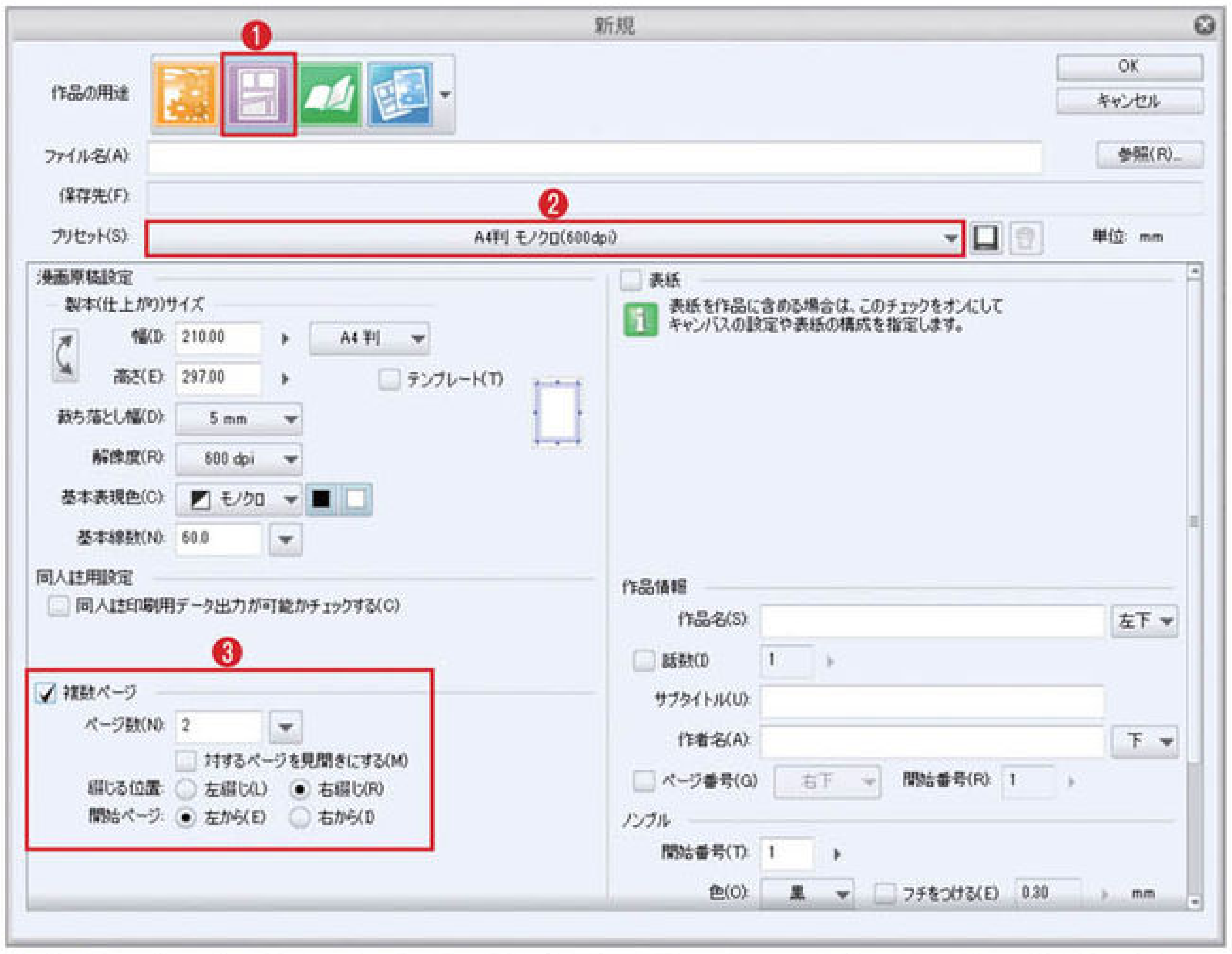
下書き時



製本時

CLIP STUDIO PAINT EXでネームを作ってみよう 2

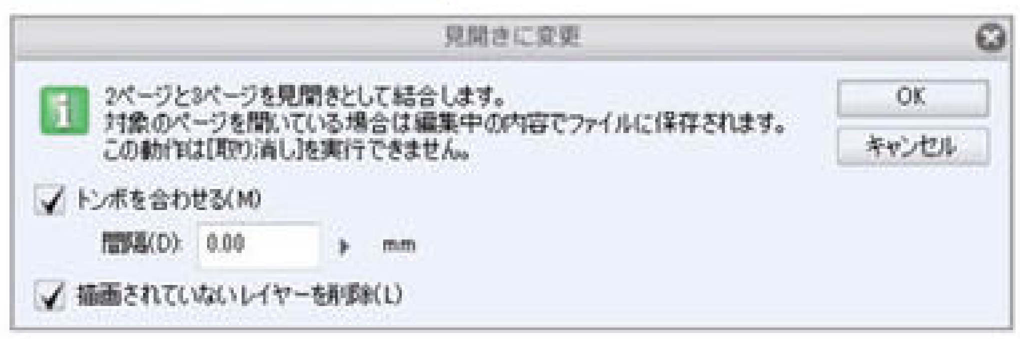
今回はネームからCLIP STUDIO PAINT EXを使用します。用紙設定は公式サイト推奨の右図のような形です。まず、用紙設定は「ファイル」→「新規」と選んだあと、❶を「コミック」にし、❷を「A4判モノクロ(600dpi)」にします。

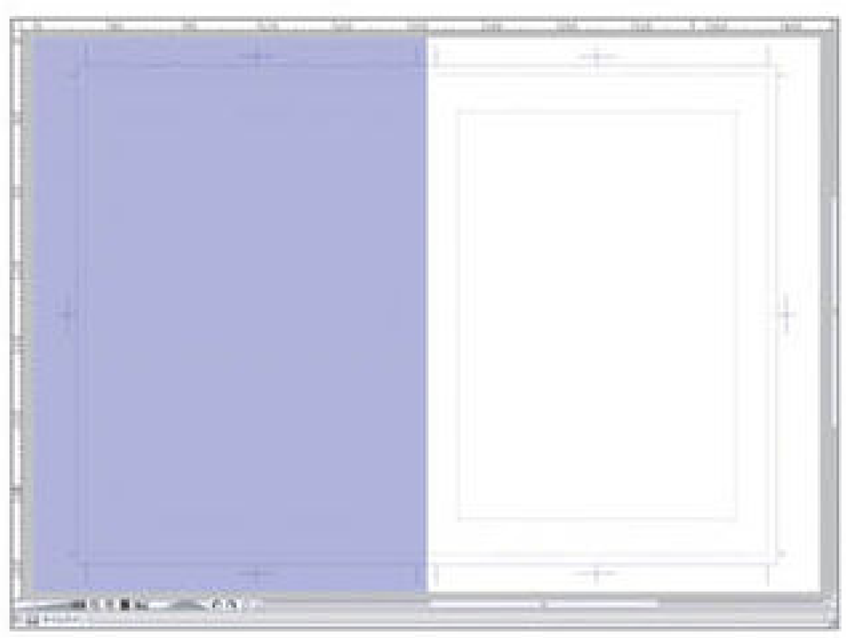


複数ページに跨る作品の場合、❸の「複数ページ」にチェックを入れ、ページ数を入力しましょう。そして、開始ページと閉じる位置を指定すれば完了です。❸で指定する「綴じ」と「開始ページ」について、マンガは基本的に右綴じで左ページ始まりになります。



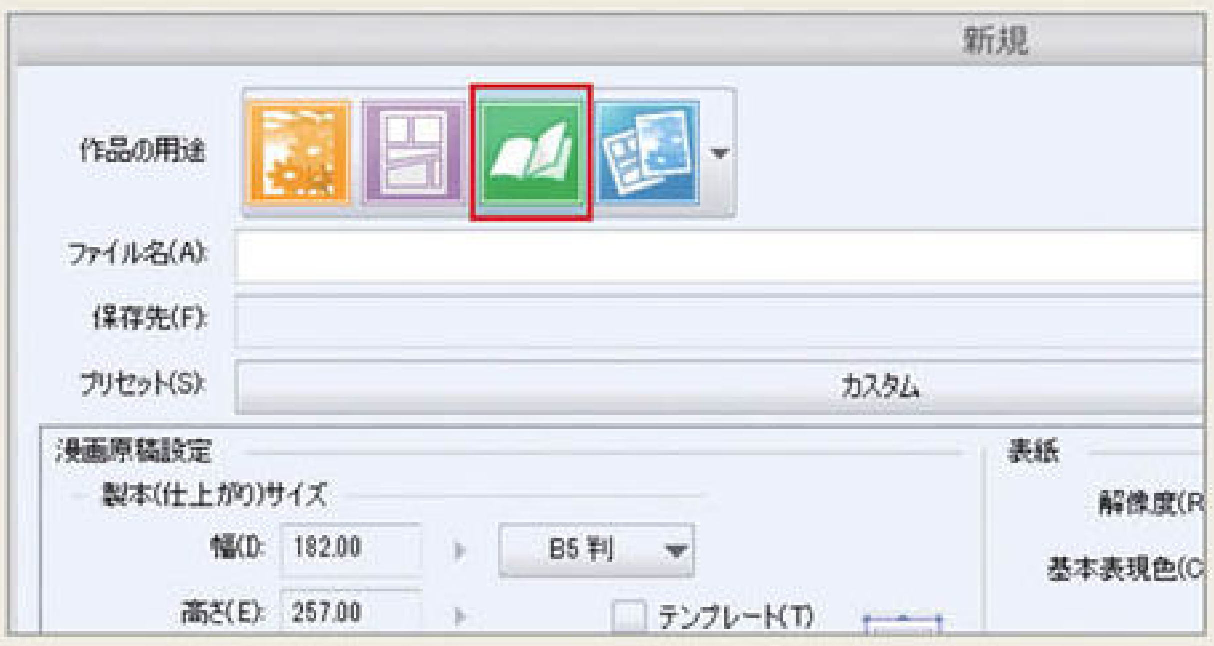
設定をしたあとでもページの追加や削除、見開きページへの変更は可能です。「ページ管理」メニューを開いたあと、追加したい場合は❶を、削除したい場合は❷を、見開きにしたい場合は❸をクリックしましょう。





見開きページに変更した場合、「取り消し」では単ページへ戻すことはできません。単ページに戻したいときは「ページを単ページにする」を選びましょう。

COLUMN
同人誌用の設定をしてみよう





最初の設定を行う際、❶の欄を「同人誌入稿」にすることで同人誌用の用紙設定もできます。表紙の構成や印刷所の設定、ノンブル(ページ番号)が入る位置の設定をするのが「コミック」の設定との違いです。

Lesson 05

ネーム時のペンとレイヤーを設定しよう

実際にネームを切っていく前にペンとレイヤーについて学んでおきましょう。
ここでペンとレイヤーを勉強しておくと、後々の作業に役に立つので、
ネームを描きたい気持ちを抑えて学びましょう。



ペンを設定しよう 1

自分の好みにあったペン先はイラスト作業を促進します。まずは「鉛筆」のアイコンをクリックし、サブツールから使用するペン先を選びましょう。「ツールプロパティ」を使えばペン先のサイズや硬さ、手ブレの補整なども調整できます。



私の場合、「濃い鉛筆のサイズは描写箇所により30～80の間、硬さは「100」にしています。





初期設定では描画色は黒になっています。が、レイヤーカラーをクリック、もしくは左下のカラーパレットよりほかの色に変更できます。



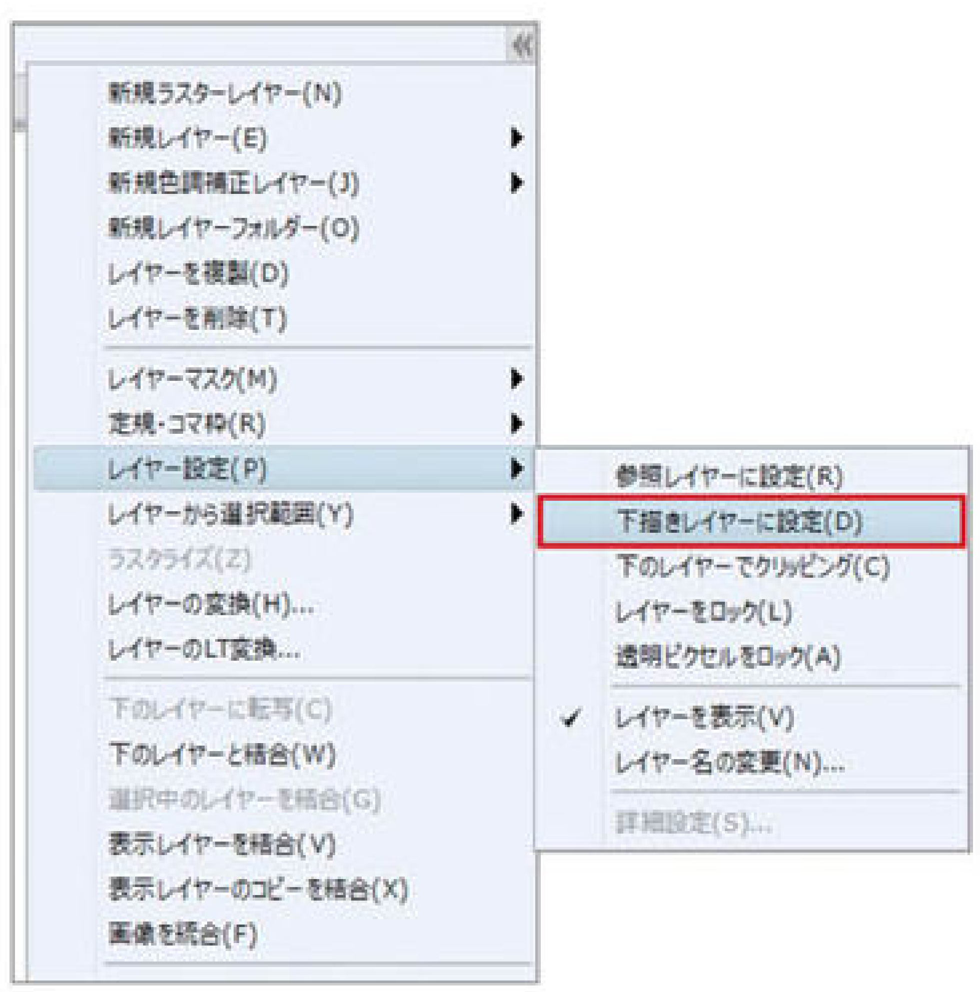
レイヤーを設定しよう 2

後々作品が完成したとき、いちいち下書きを消したりレイヤーを非表示にするのはとても面倒です。そこで、「下書きレイヤー」に設定すると、レイヤーを表示していても選択や塗りつぶしの際の照会先から除外されます。また、印刷や書き出しの際にも対象から外すことができるので、下書きを消す手間を省けるのです。





「レイヤー」パレット内のレイヤー名をダブルクリックすると名前が変更できます。今回は「ネーム」としました。



この作業はやらなくても問題ないのですが、やっておくと後々便利です。

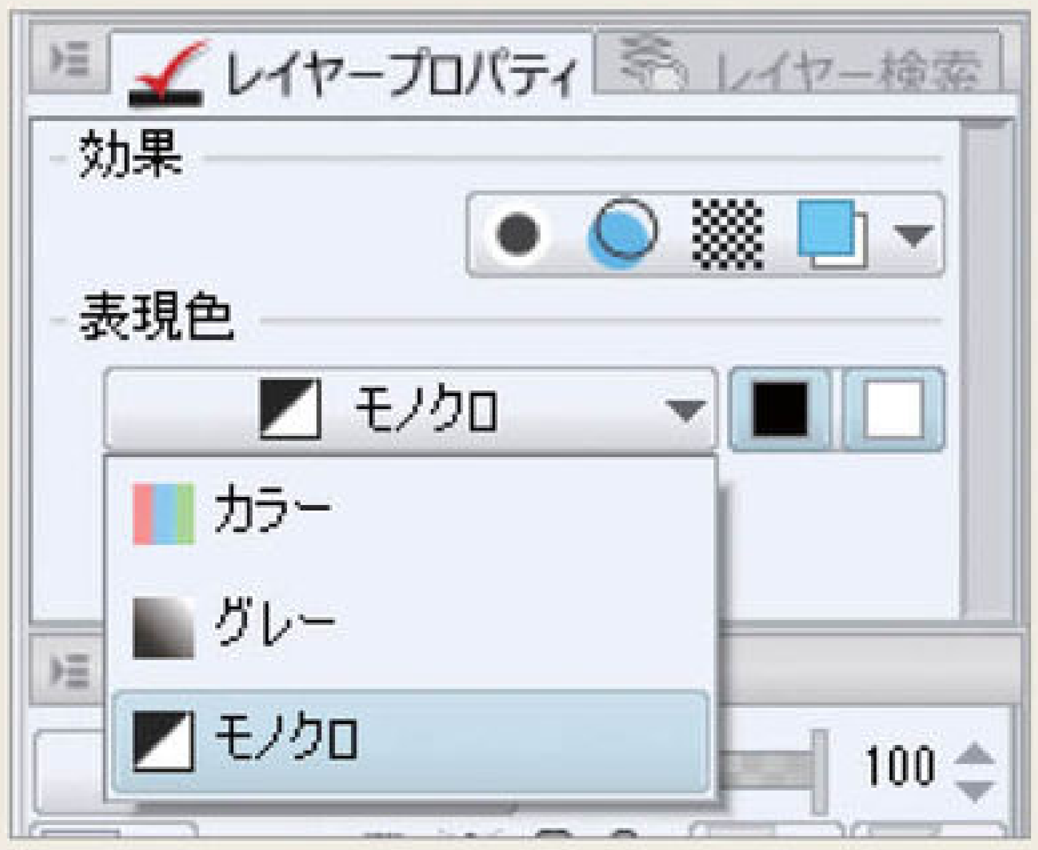


COLUMN

表現色を知ろう

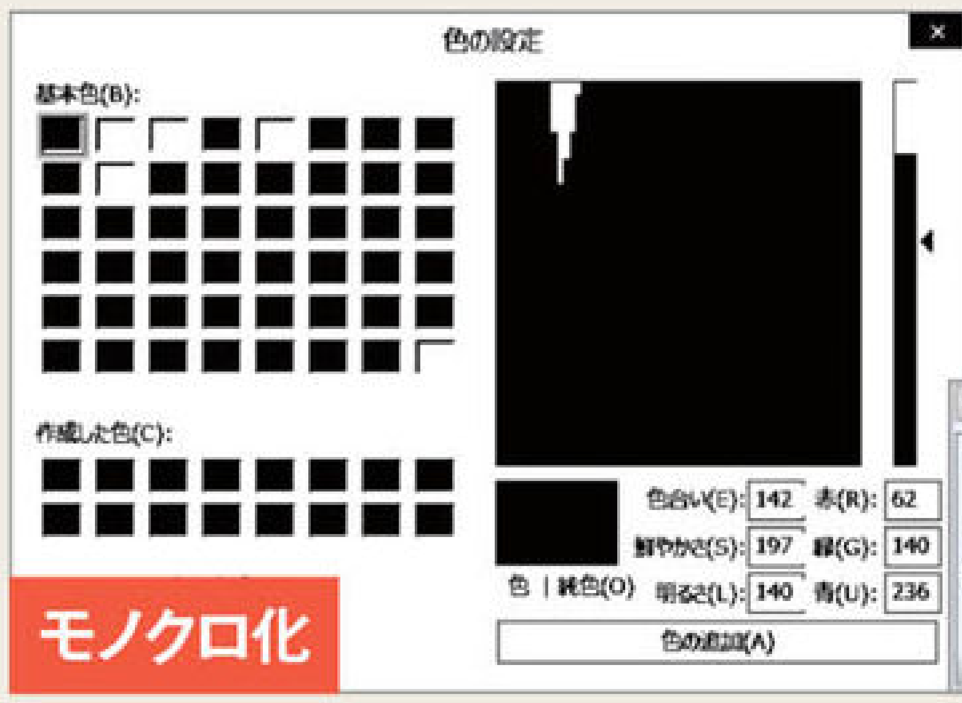


13ページではモノクロで用紙設定をしましたが、実は「レイヤープロパティ」を使えばあとからでも設定の変更ができます。この機能を利用すれば、カラーで描いた原稿をモノクロ化することも可能です。





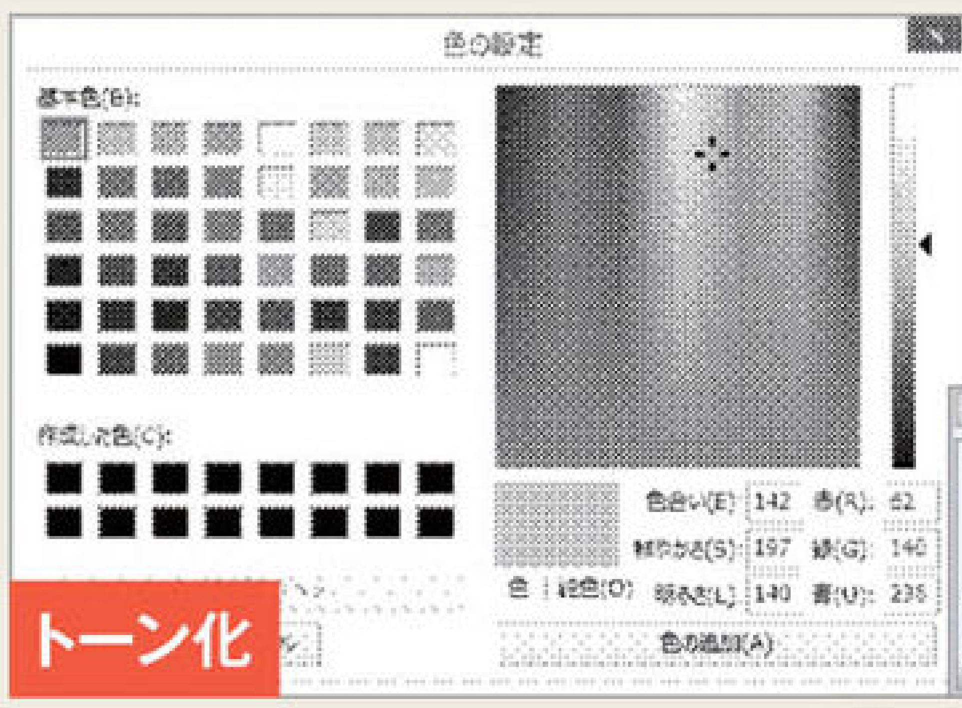
元となるカラー



モノクロ化

単純に「モノクロ」にした場合、このようになります。「色の閾値（しきいち）」を変えることでモノクロの境界値を調整可能です。

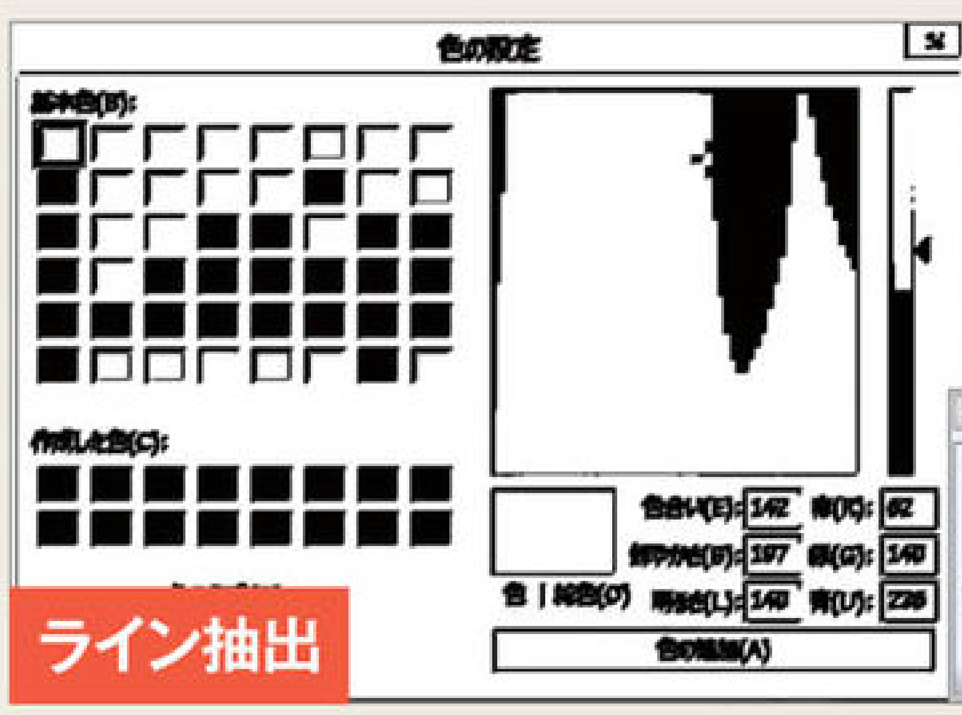




トーン化

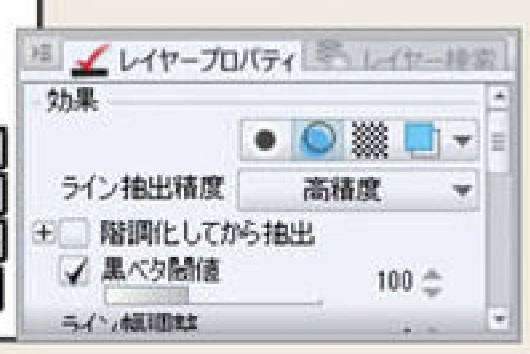
「トーン」にすることで、より精緻なモノクロの表現をすることができます。





ライン抽出

ラインの幅やフチドリの検出方向などを細かく調整することも可能です。



TIPS 解像度を変えよう



基本的にカラー原稿は300 ~ 350dpiで描きます。これも後から「編集」→「解像度の変更」で変更できます。

Lesson 06

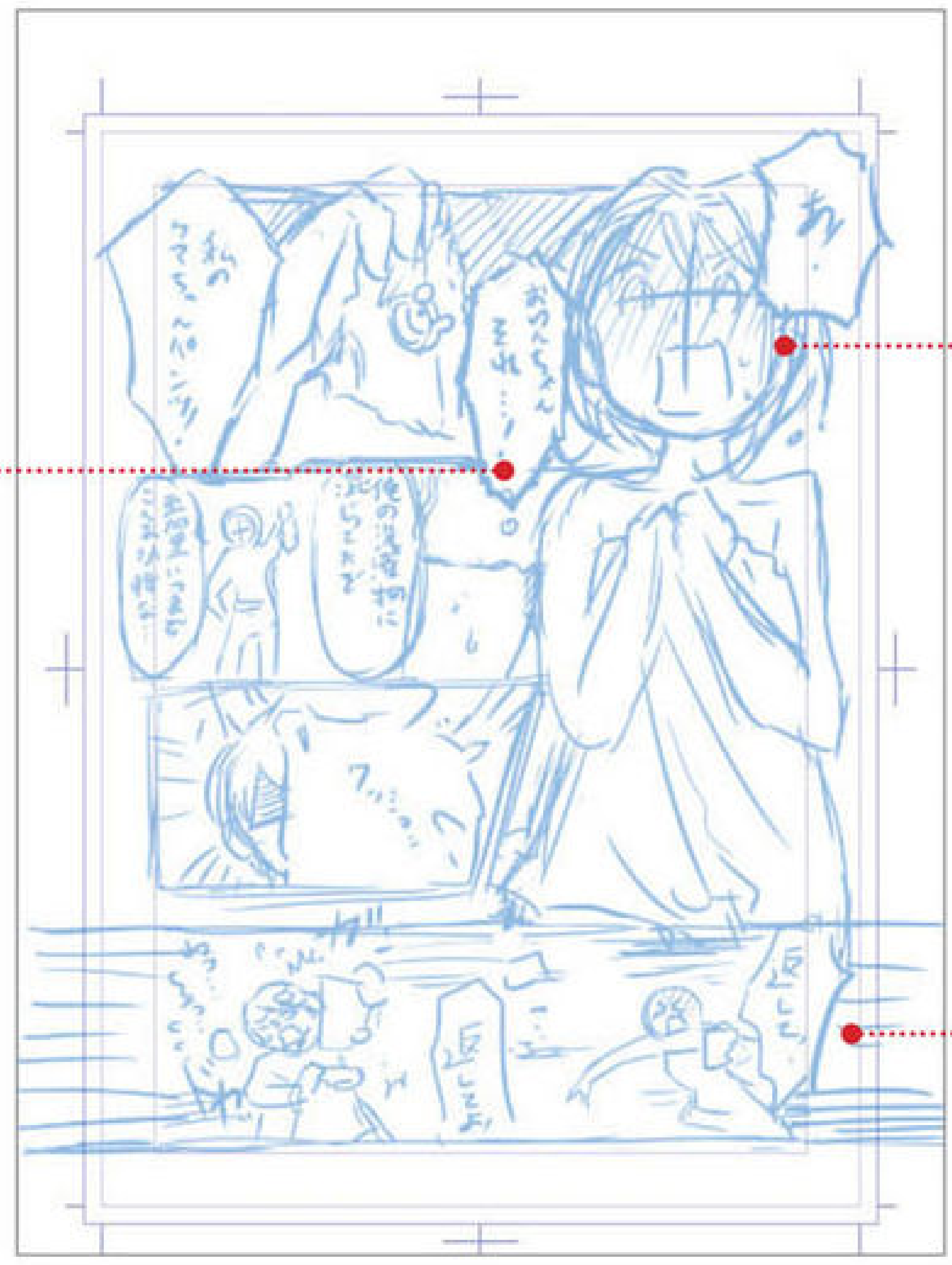
ネームを作ろう

それでは実際にネームを作っていきましょう。
プロットを元にコマを配置し、コマごとに
構図、セリフ、キャラの配置を大まかに決めていきます。



ネームのコツ

今回は超短編ということもあり、分かりやすい展開とオチにしてみました。また、ラブコメ作品なので、女の子の魅力は最大限に見せていきましょう。セリフは全体的に簡潔で分かりやすくすると良いでしょう。



女の子を三段ブチ抜きで見せる！

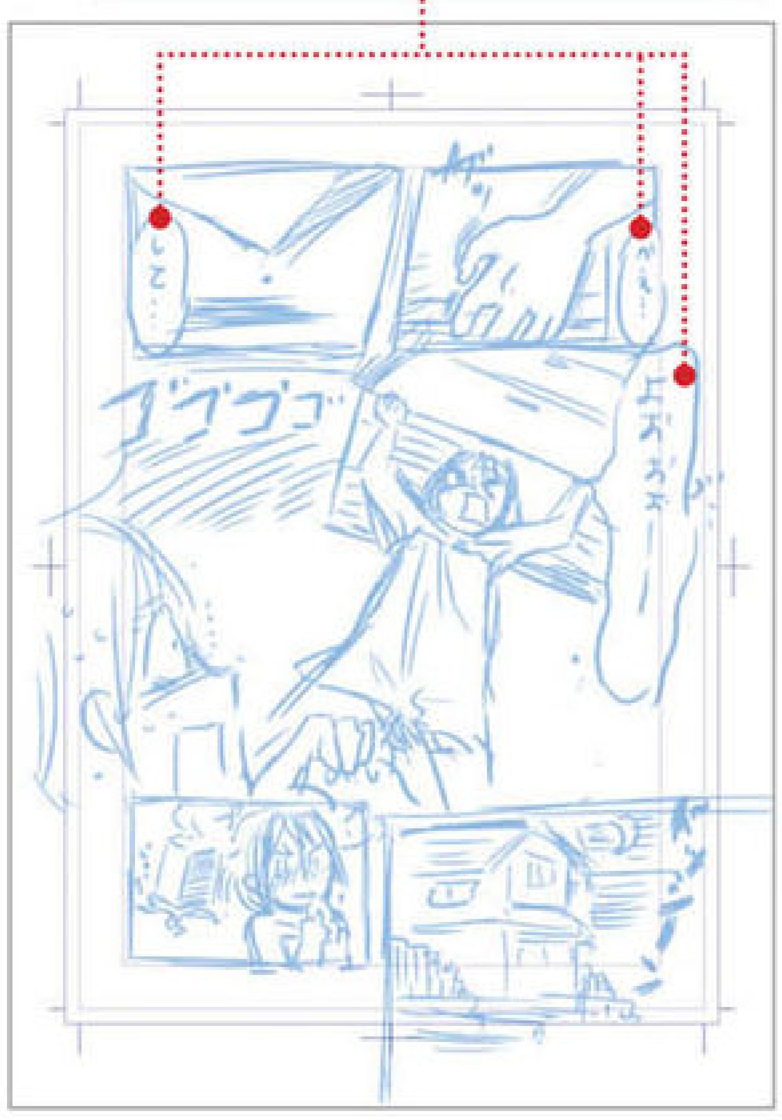
主役の関係を説明

具体的には1コマ目からドドンと立ち絵を入れて「つかみ」を入れます。最初に「お兄ちゃん」と言わせることでキャラクターふたりの関係性を説明しましょう。

スピード感アップ

ヒロインが物を投げるコマは裁ち切り枠以上に描いた横長のコマでスピード感をアップさせました。

「かえ」「して」「よぉぉ」とセリフを分割してテンポをアップ



視点は縦横無尽に動き回ろう



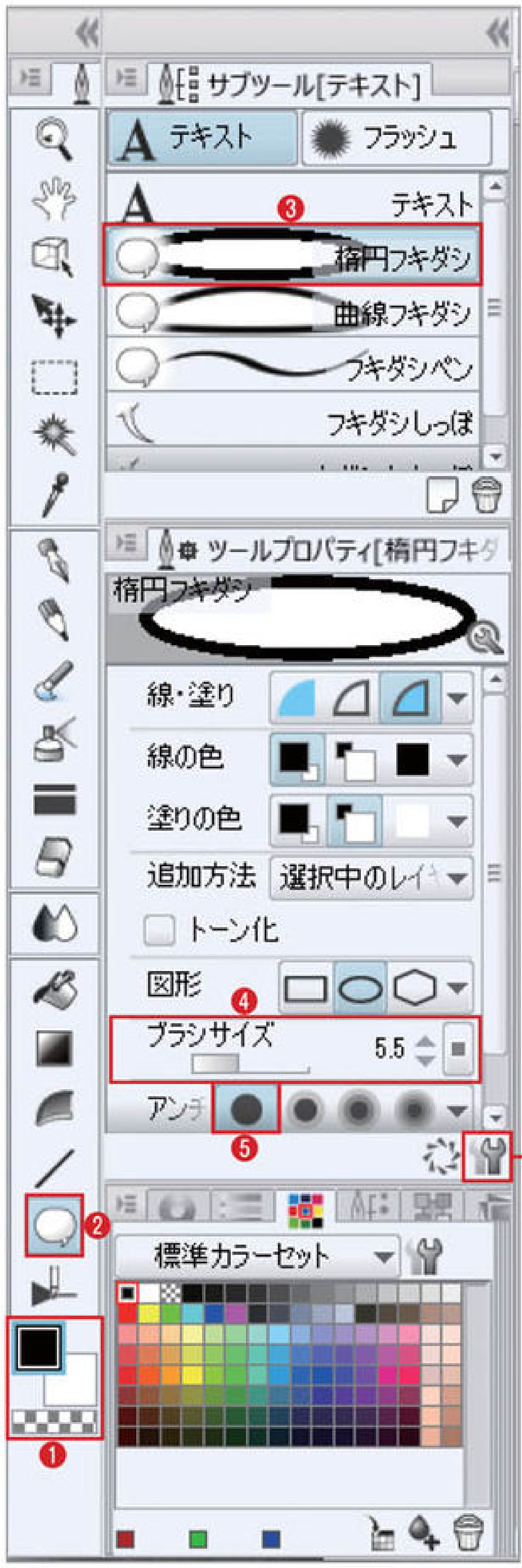


今回は使用していませんが、「セリフ多め」や「淡々とした構図」もマンガの手法のひとつです。ここぞというときに使うと効果的ですよ。

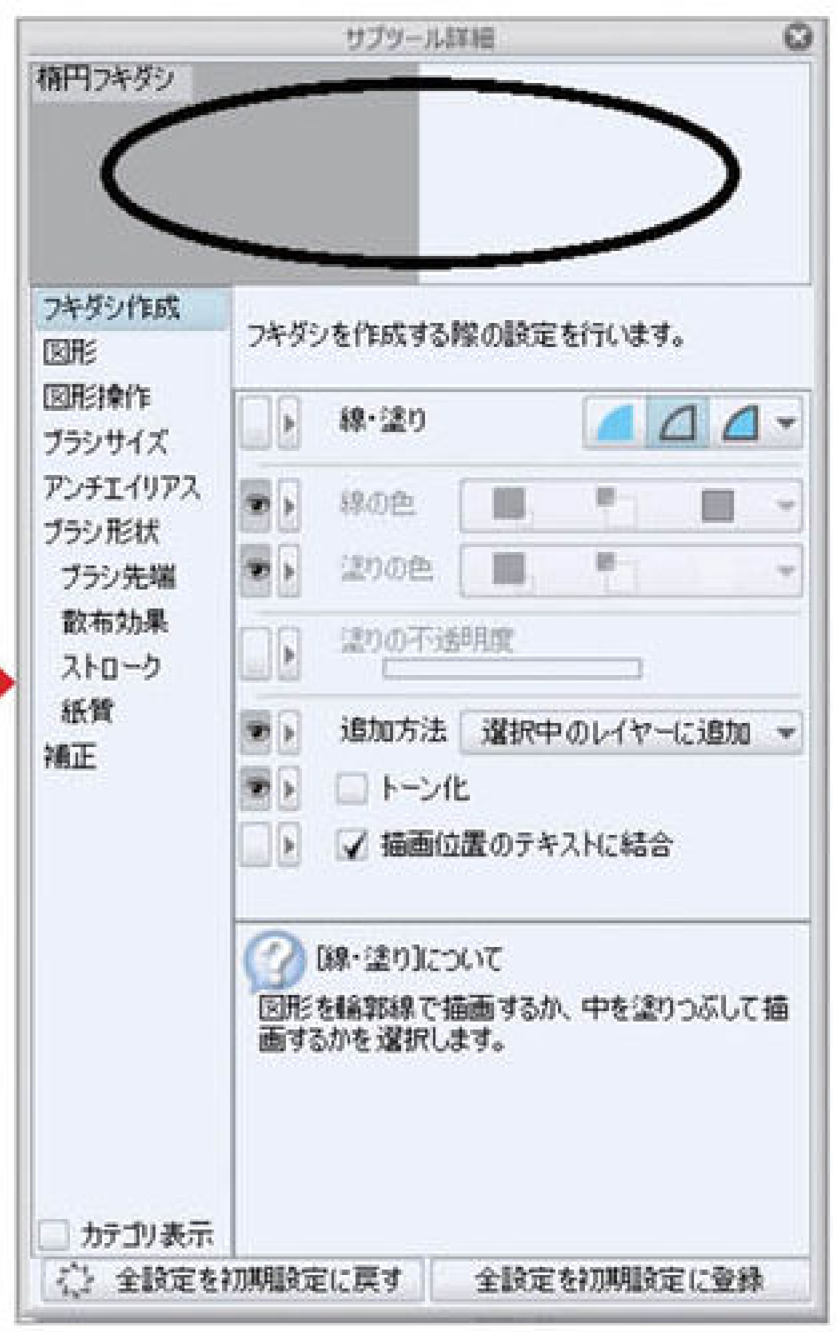
フキダシを作ろう　その①

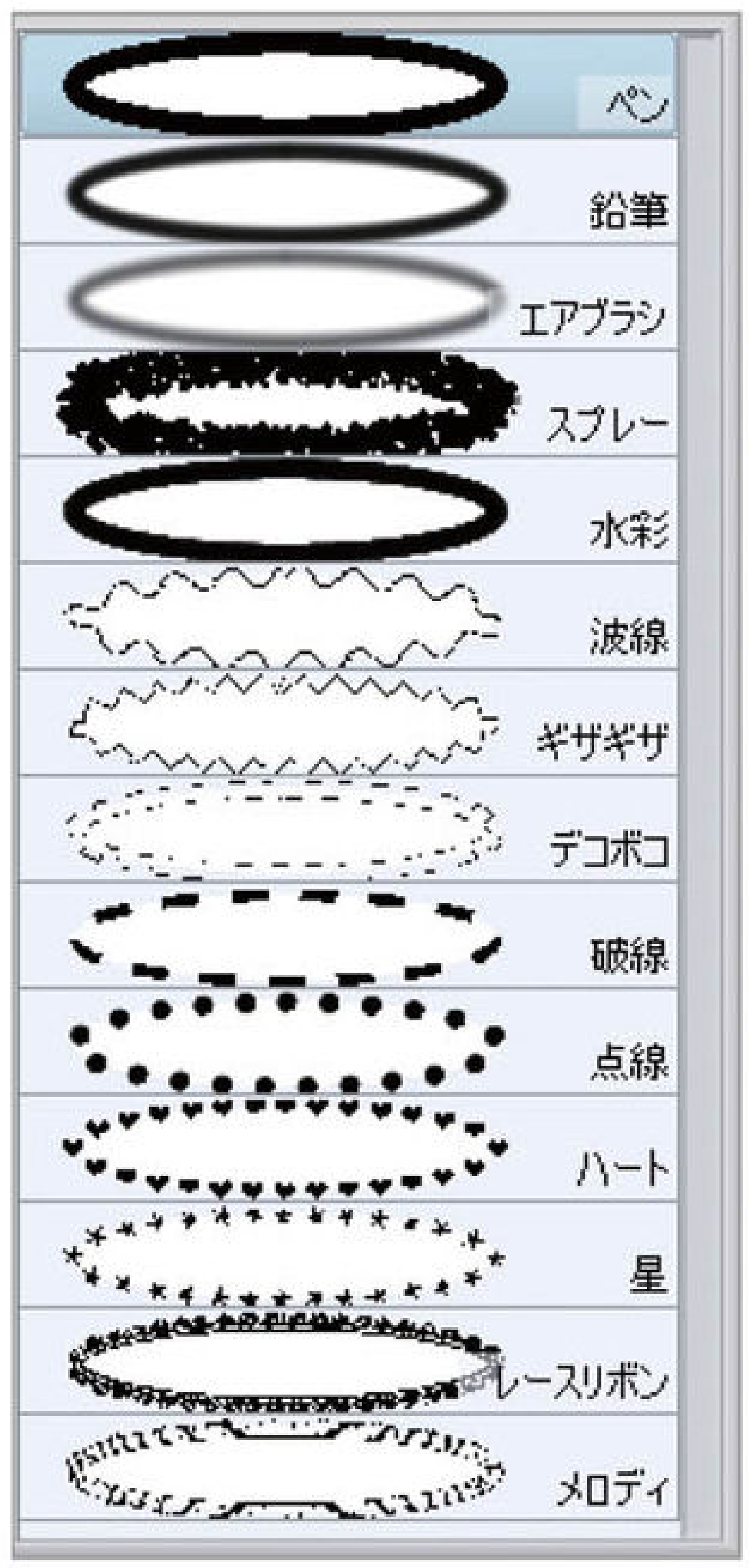
CLIP STUDIO PAINT EXでは、手書きでも、ツールを用いてもフキダシを描くことができます。手書きは手書きでメリットがありますが、ここではクリップスタジオの機能を使ってフキダシを描いてみましょう。





❶最初にカラーパレットの黒色を選択し、メインカラーを黒にします。
❷ツールパレットからテキストを選びます。
❸楕円フキダシを選択します。
❹ブラシを調整します。
❺細い線でフキダシを描くため、今回はアンチエイリアスはなしにしてあります。





ブラシ形状は豊富にあります。これらはフキダシの作成以外にも、「図形」から直線を描くときにも使用できます。

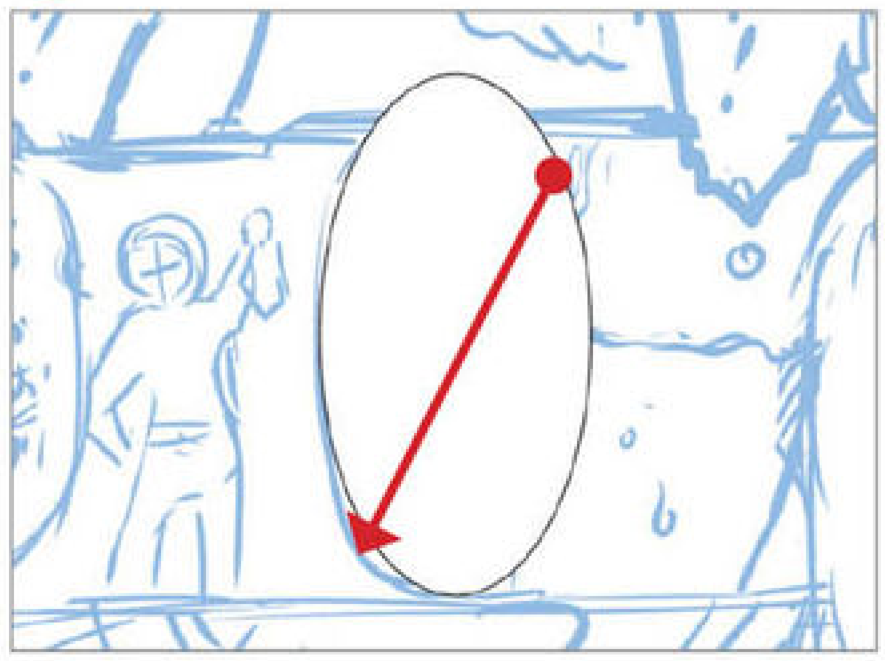
フキダシを作ろう　その②

前ページではフキダシを作る下準備を行いました。今回はいよいよフキダシを入れていきます。まず、キャンパス上でマウスカーソルを❶のようにドラッグすると、フキダシの楕円形が描かれます。また、すでに描画したフキダシに重ねるようにフキダシを描くと、❷のように自動的に線を繋げてくれます。最後にフキダシにしっぽを付けてみましょう。「ツールパレット」から「テキスト」→「フキダシしっぽ」を選びます。その後、フキダシの内側から外側へドラッグするとしっぽをつけることができます。



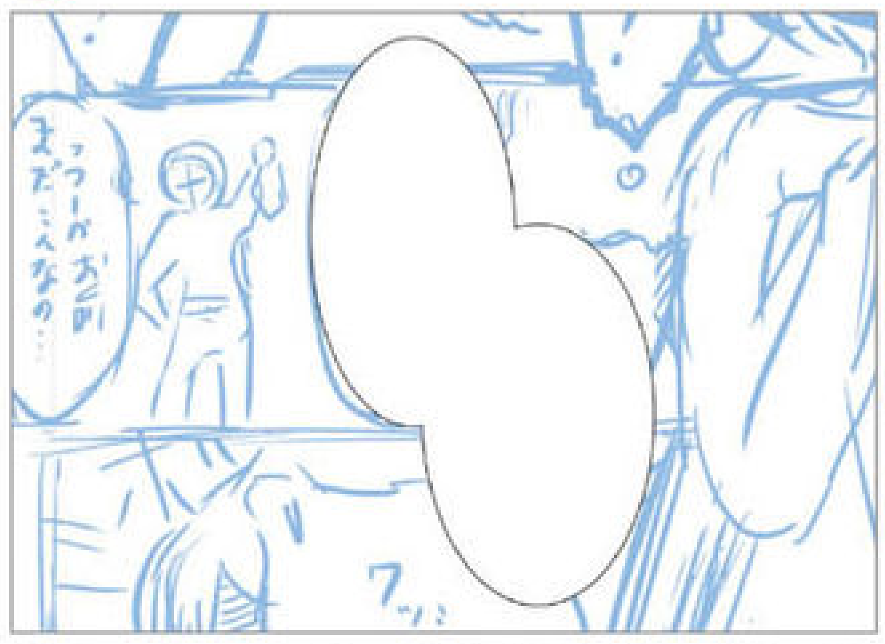
自動的にフキダシレイヤーが作成されます。

❶





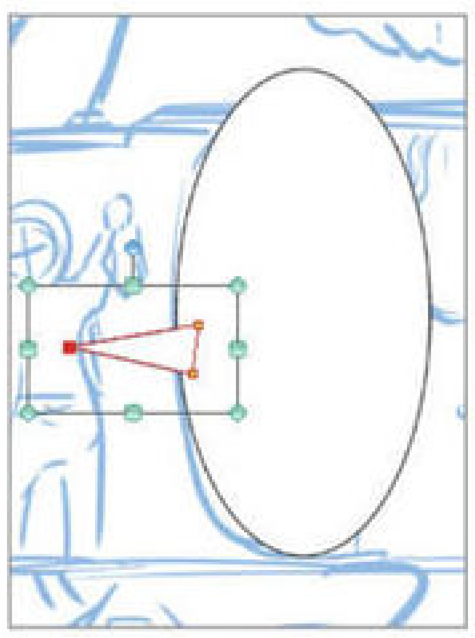
❷



作成したフキダシは「操作」→「オブジェクト」でキャンパス上のフキダシを選択し、❸のように大きさを変更したり、移動させることも可能です。



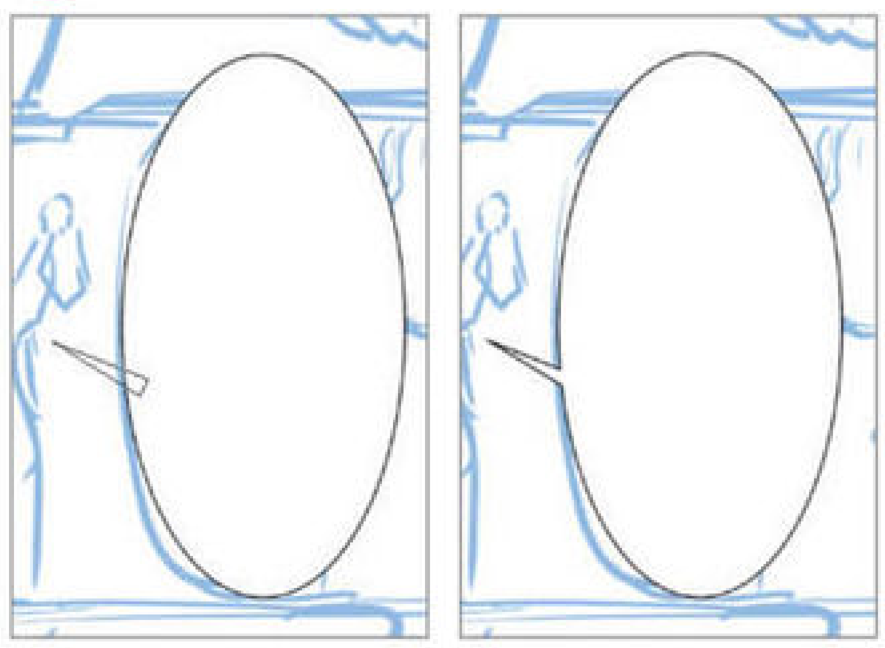
モノローグなどによく使われる四角形のフキダシは「ツールプロパティ」内の「図形」から四角を選ぶことで描画できます。



フキダシと同様、しっぽも「オブジェクト」で個別に大きさや角度の調整が可能です。



❸

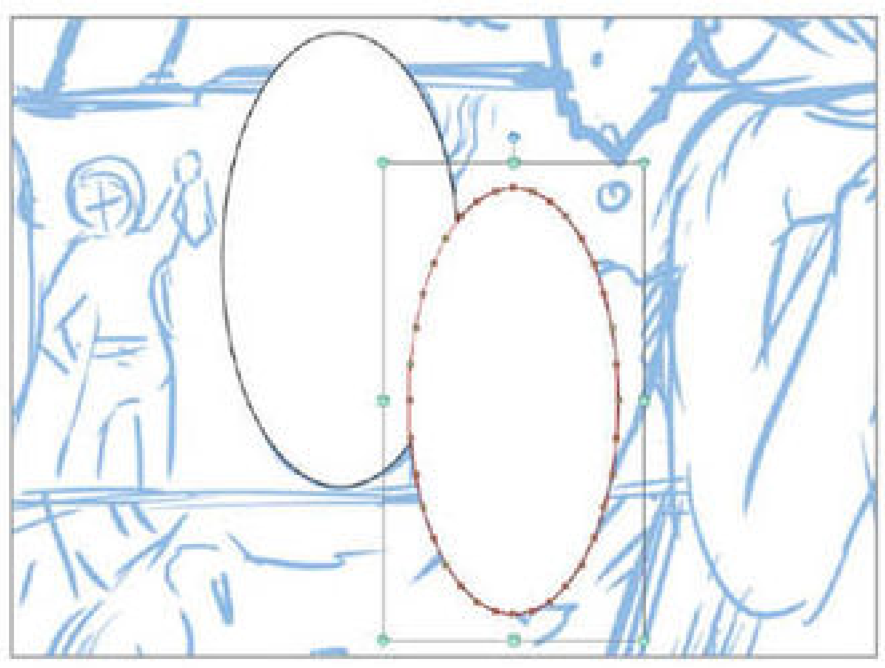


重ねたフキダシも「オブジェクト」で後から切り離すことができます。不要なフキダシは選択されている状態で Delete キーを押して消してしまいましょう。



❷のゴミ箱のアイコンをクリックしても削除できます。

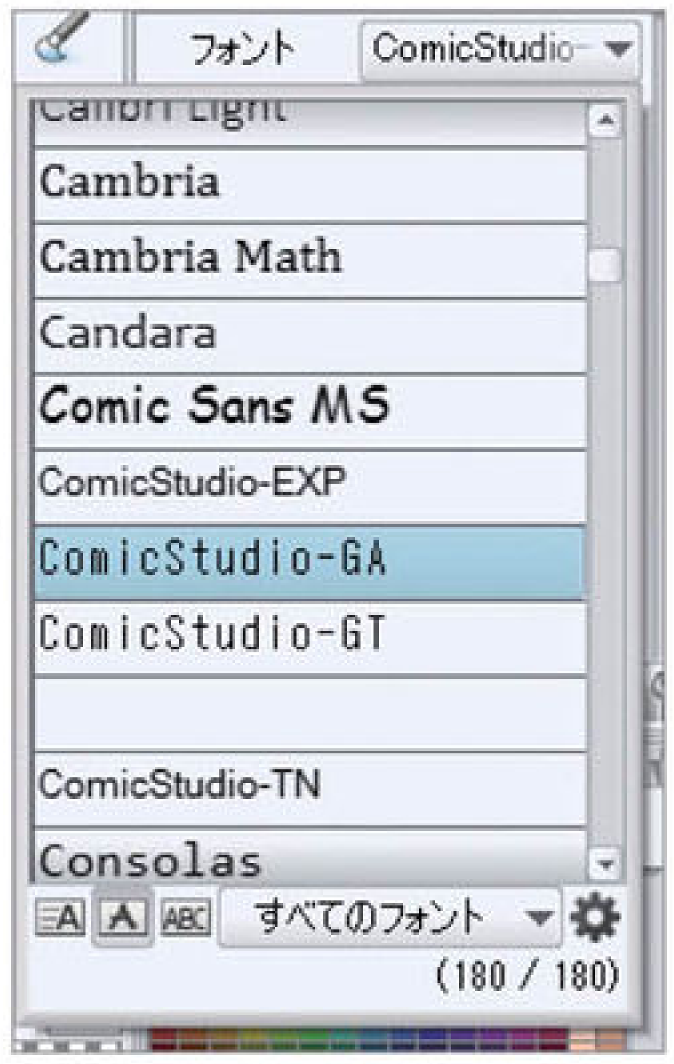




フキダシを作ろう　その③

最後にセリフを入力しましょう。ツールパレットから「テキスト」→「テキスト」を選択し、ツールプロパティからフォントのサイズや横書き・縦書きを指定します。あまりフキダシギリギリにならないよう、調整すれば作業完了です。





フォント一覧には、自分のパソコンにインストールされているフォントがすべて表示されます。

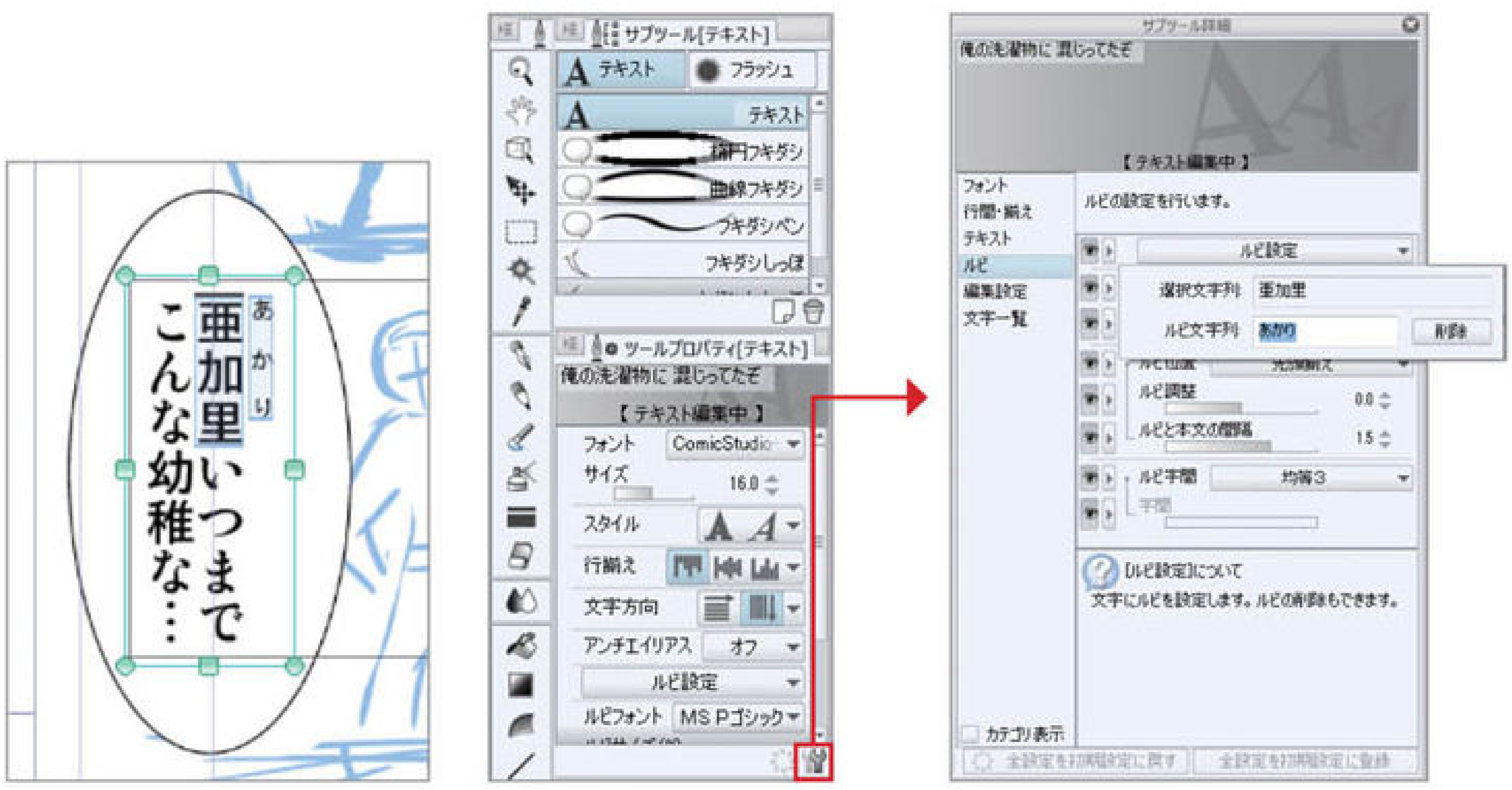
❶
キャンパス上のフキダシの中をクリックし、カーソルを表示させてセリフを入力します。その後、テキストエリア外をクリックして入力内容を確定させましょう。



❷
入力したテキストは「オブジェクト」ツールで大きさや位置の変更ができます。



❸
ルビを振るには「テキスト」ツールで、ルビを振りたい箇所を選択し、「サブツール詳細パレット」→「ルビ」で入れたいルビを入力します。



Lesson 07

下描きをしよう

ネームが定まって話の流れが確定したら、次は下描きをしましょう。
ここでは次のペン入れに向け、細かいバランスを取る方法や、
実際に絵が収まるコマの描き方をご紹介します。



下描きをしよう

下描きに入る前に、まずはレイヤーの設定をしておきましょう。「新規ラスターレイヤー」を作成し、表現色をグレーにします。レイヤーをP14の「ネーム」同様「レイヤーメニュー」から「レイヤー設定」→「下書きレイヤー」にし、レイヤー名自体も「下書き」に変更しました。このレイヤーに「えんぴつ」と「消しゴム」ツールを用いて下書きをしていきましょう。



表現色やペンの種類は、自分が使いやすいものを選んでOKです！





P14で触れた内容になりますが、「下書きレイヤー」に設定すると、選択や塗りつぶしの際に照会先から除外されるので、ひと通り描き終わったのち、下描きを消す手間を省くことができます。

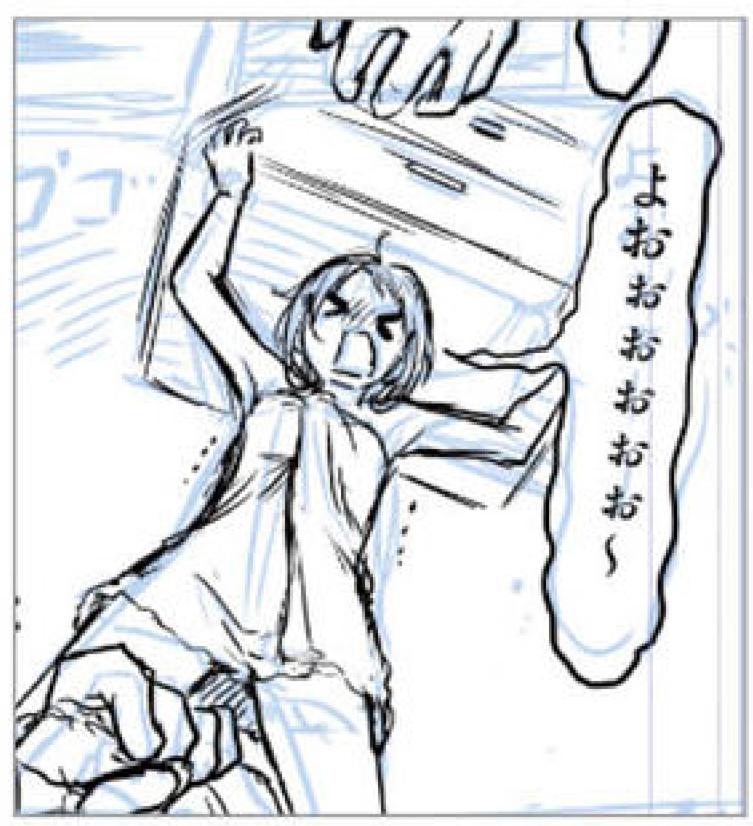
セリフを傾けてみよう

テキストレイヤーは「ラスタライズ」することで描画絵同様、自由に加工を加えることが可能になります。ここでは「よぉぉぉぉ～」のセリフをラスタライズし、「選択範囲」で囲んで傾けてみました。ただし、ラスタライズしたテキストはテキストレイヤーから独立した「ラスターレイヤー」となりますので、セリフの編集時には注意してください。



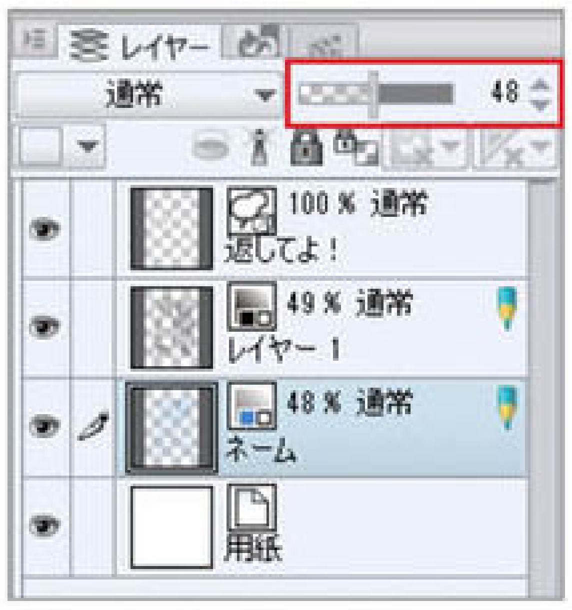
ラスタライズとは、非常に大雑把に説明するとデータをイラスト化することです。





細かいバランスを整えよう

ひととおり下書きとセリフを入れる作業が終わったら、イラストのバランスをとっていきましょう。「ナビゲーター」パレット内の「左右反転」ボタンを押して、現在のキャンパスをそのまま左右反転させ、微調整を行っていきましょう。



「ネームレイヤー」の透明度を下げると表示が薄くなりますので、描きやすいレベルまで表示を薄くしてから細かいバランスを整えましょう。

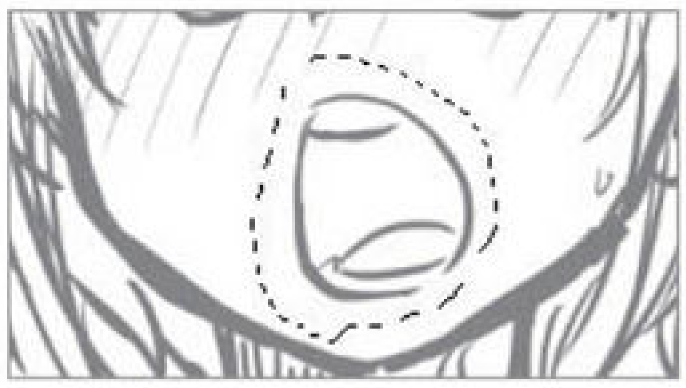


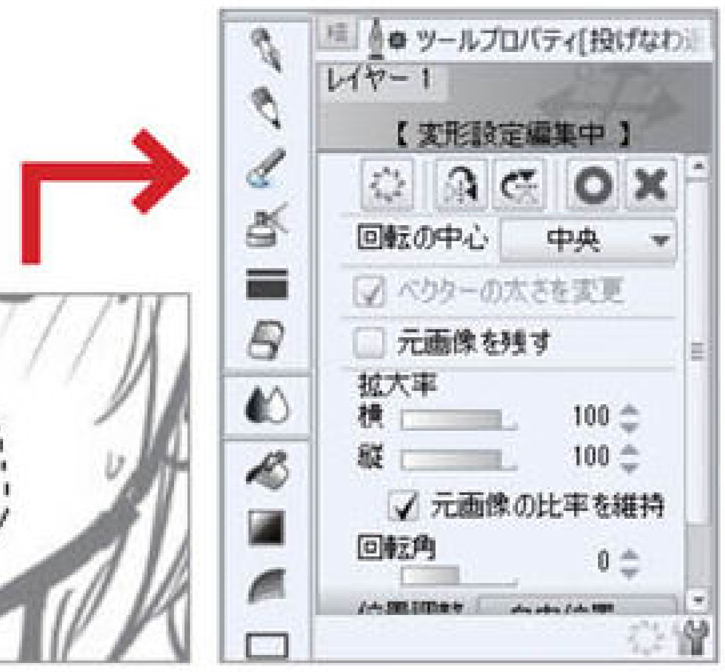
上図の赤く囲ってある部分をクリックすると、イラストが左右反転します。



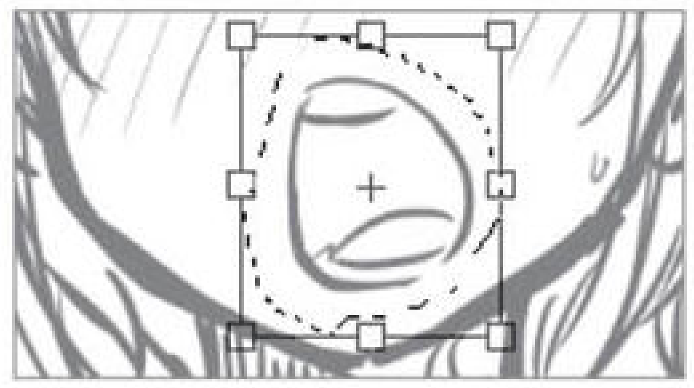
一見バランスが取れているように見えても、左右を反転させたりすると思わぬ歪みがある場合があります。

投げなわで形を変更したい部分を囲って範囲指定をし、図形を変更したあとは「ツールプロパティ」の「現在の変形を確定」ボタンを押すことで変更を確定できます。





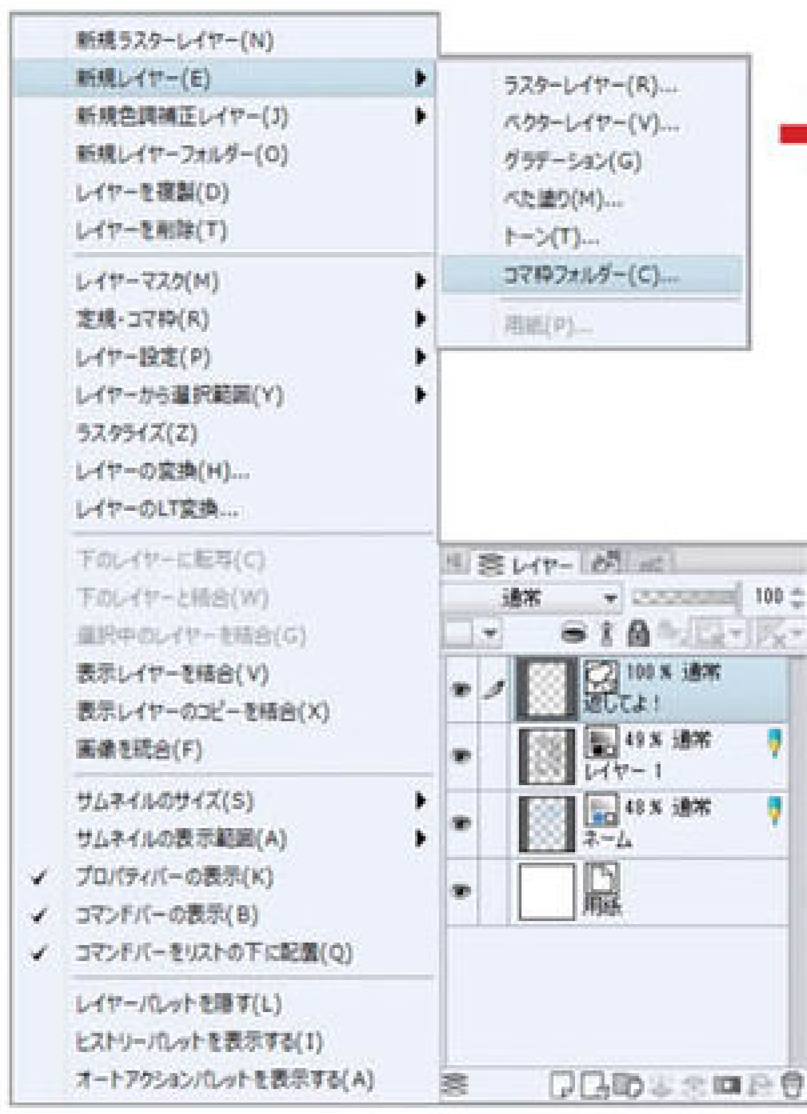
なお、「投げなわ」ツールなどで範囲指定をして、パーツの大きさや位置を細かく調整できます。



コマを作ろう　その①

下描きが描き終わったら、次はそれが収まるコマを作りましょう。今回は最終的なレイヤー数が少なくなりレイヤー管理が簡単になる「コマ枠フォルダー」に収める方法でコマを作っていきます。レイヤーパレットに「枠線」レイヤーが作成されたあとは、フキダシのレイヤーの下へ移動させましょう。すると、❸のようにキャンパスの周囲が青くなります。これで下準備は整いましたので、次はコマ枠を分割していきましょう。

❶



「レイヤー」メニューから「新規レイヤー」→「コマ枠フォルダー」を選択します。

❷



線の太さを指定して、名前に「枠線」と入れてOKをクリックします。ちなみに今回は15pxで設定してありますが、原稿の大きさや好みに応じて線の太さは変えてください。

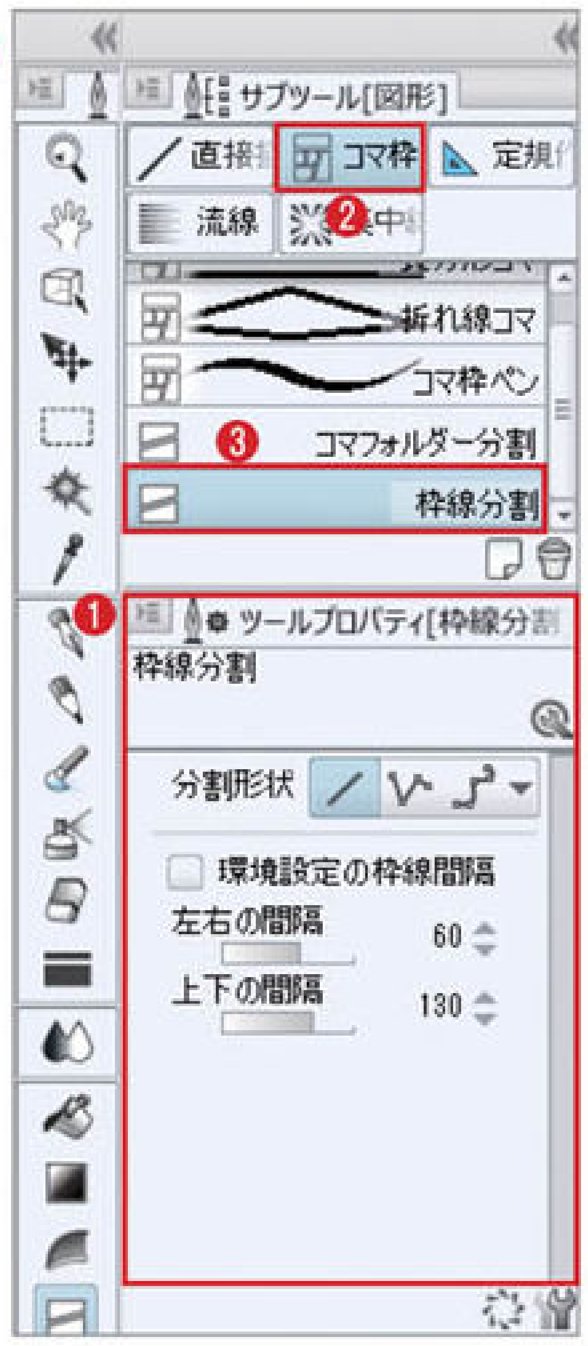
❸

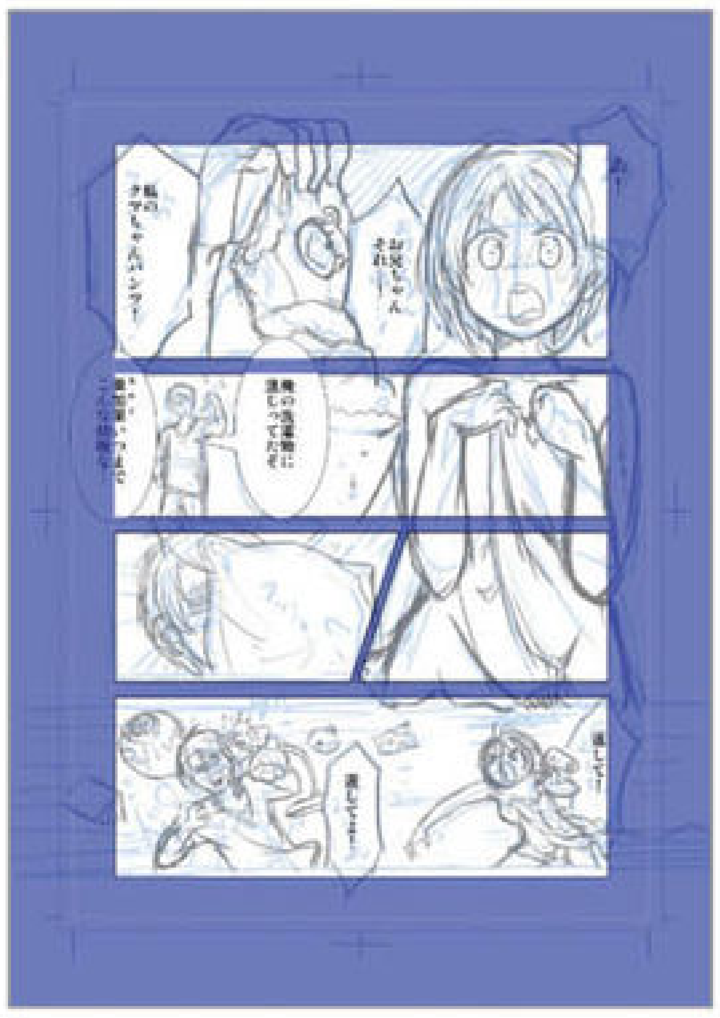


この青い部分はマスクされた状態です。マスクとは「指定の範囲を見えなくする」機能のことです。今回の場合、枠線の外側にはみ出るように描いても、はみ出した部分は表示されなくなります。

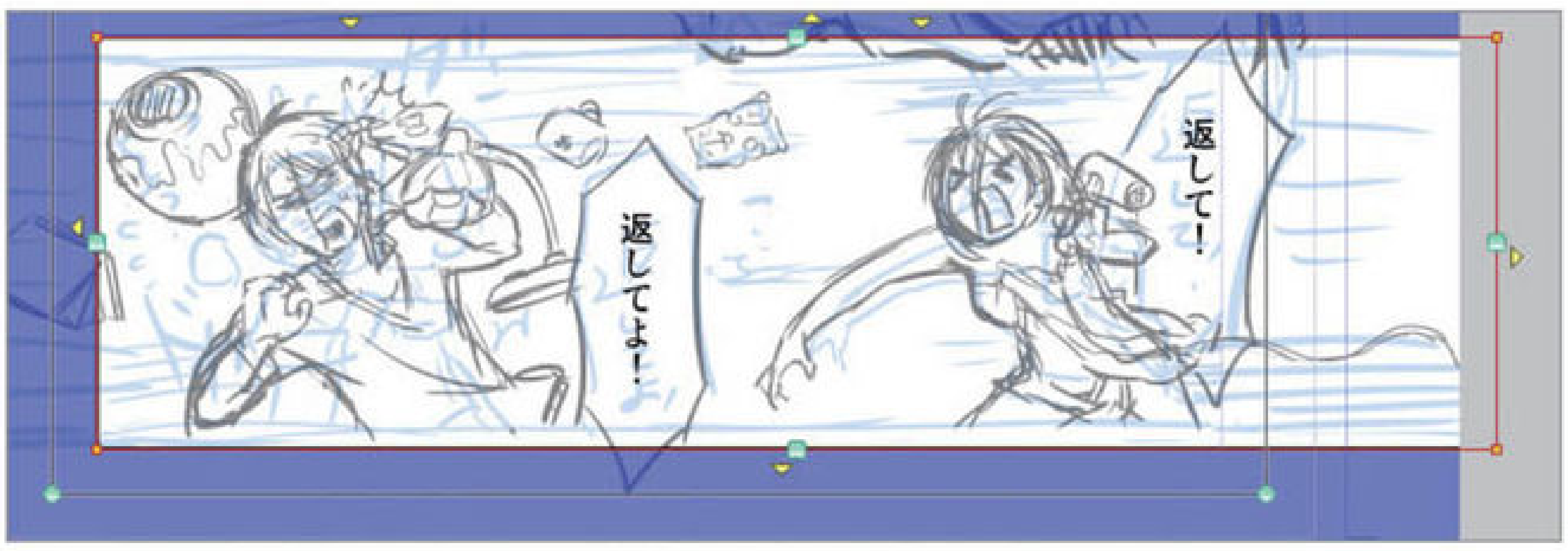
コマを作ろう　その②

❶「図形」ツール→❷「コマ枠」→❸「枠線分割」と選択、「ツールプロパティ」で枠線を分割する間隔を設定します。その後、ネームで描いた枠線に沿ってドラッグすると、コマ枠が分割されます。

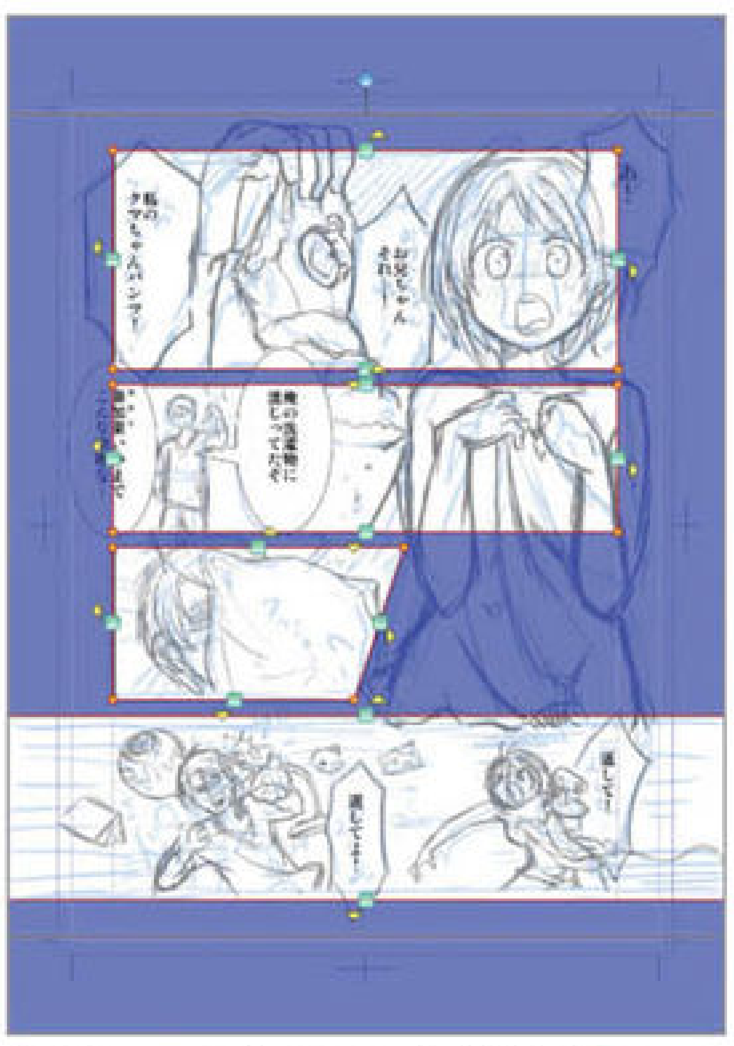
❶


❷




❸


三角のハンドルをクリックすると、枠線が広がり裁ち切りのコマにできます。

❹


❺


実際にコマを分割した状態が❹、マスクを非表示にすると❺のような状態になります。

❻


不要なコマ枠を消すには、「オブジェクト」ツールで不要なコマの枠線をクリックして選択し、「編集」メニュー→「消去」か選択後にDeleteキーを押すと消去できます。

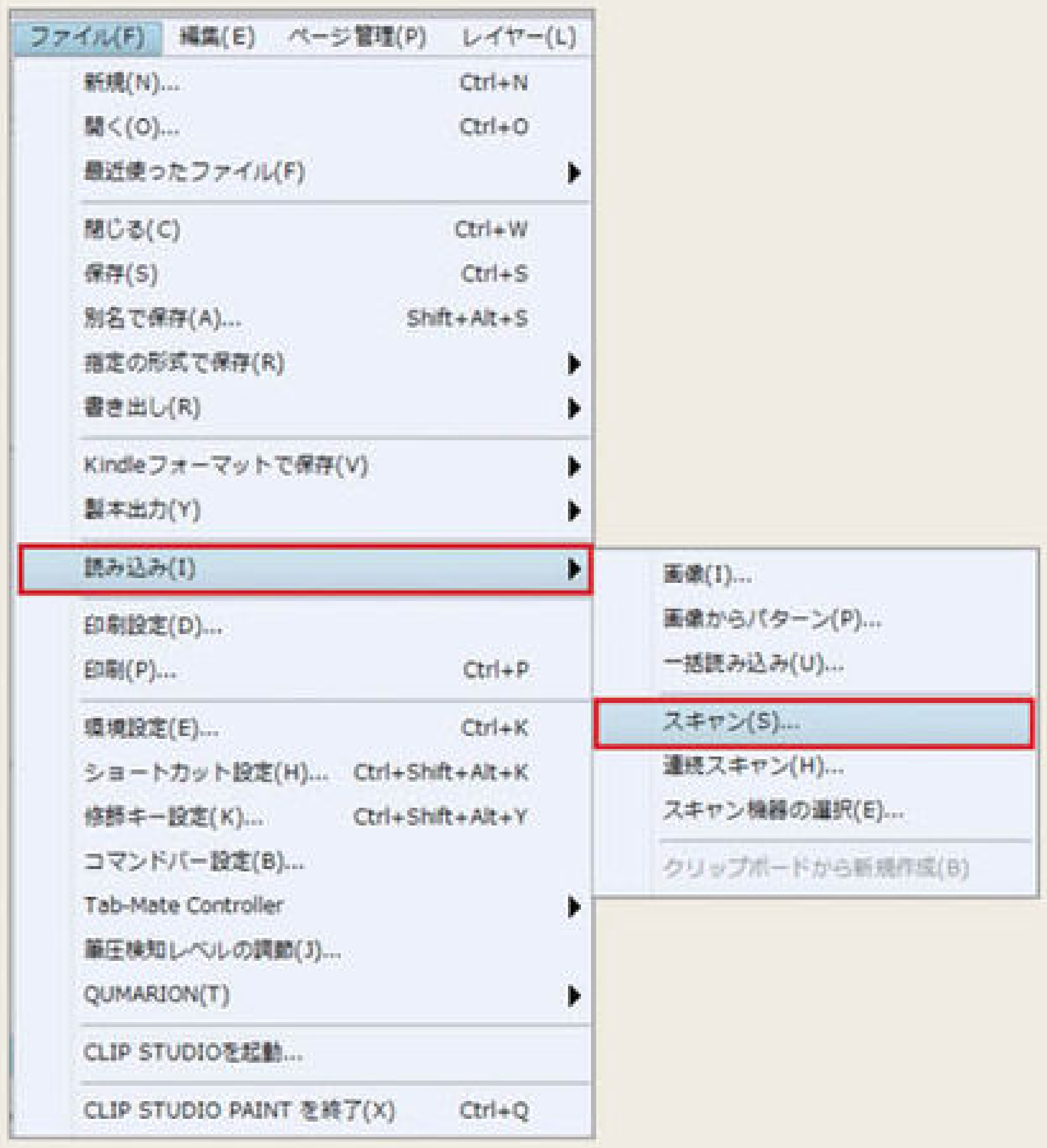
COLUMN

アナログの線画をスキャンしよう

❶スキャンをしよう

線画まではアナログで描きたい！ という場合、「ファイル」メニュー→「読み込み」→「スキャン」を選択するとスキャナーを用いて線画を読み込むことができます。その際、「モノクロ設定」で線画を読み込むようにしましょう。

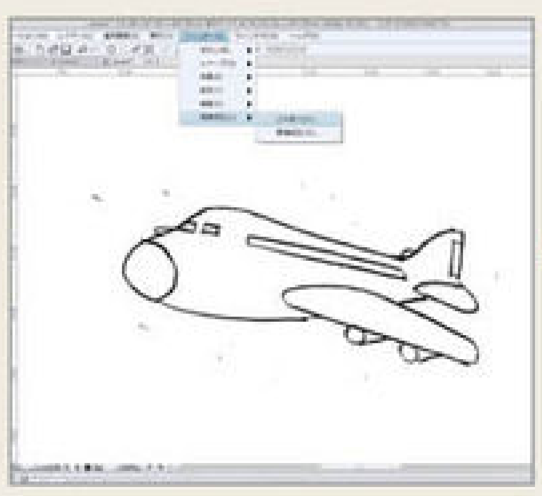


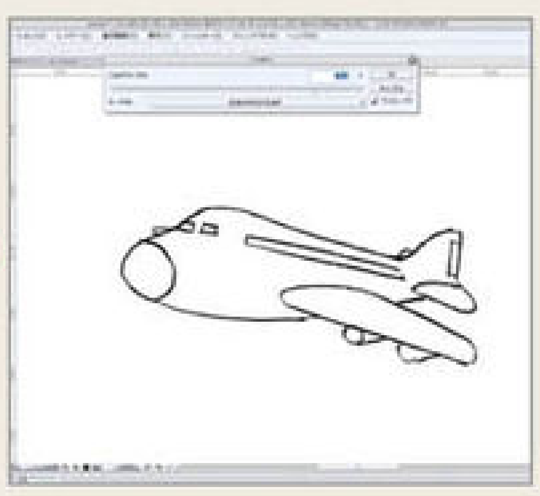


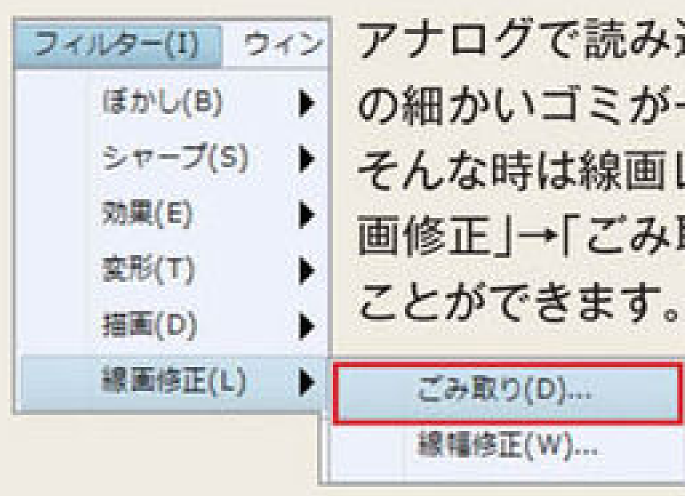


読み込んだ線画は「画像レイヤー」として扱われ、そのままでは描画や修正ができません。線画の「画像レイヤー」を選択し、「レイヤー」→「ラスタライズ」とすることで編集が可能になります。

❷ゴミ取りをしよう







アナログで読み込んだ線画は、ホコリや消し忘れなどの細かいゴミが一緒に読み込まれてしまっています。そんな時は線画レイヤーを選択後、「フィルター」→「線画修正」→「ごみ取り」で簡単に細かいゴミを一掃することができます。

❸モノクロの部分を抽出しよう

アナログとデジタル、それぞれに線画の持ち味が違います。自分の作風に合うものや、作業がスムーズに進むものを選びましょう。





表現色の「表現色の変更」から白のアイコンをオフにするか、「編集」→「彩度を透明度に変換」を選ぶことでラスタライズした線画の黒い部分のみを抽出できます。



Lesson 08

ペン入れをしよう

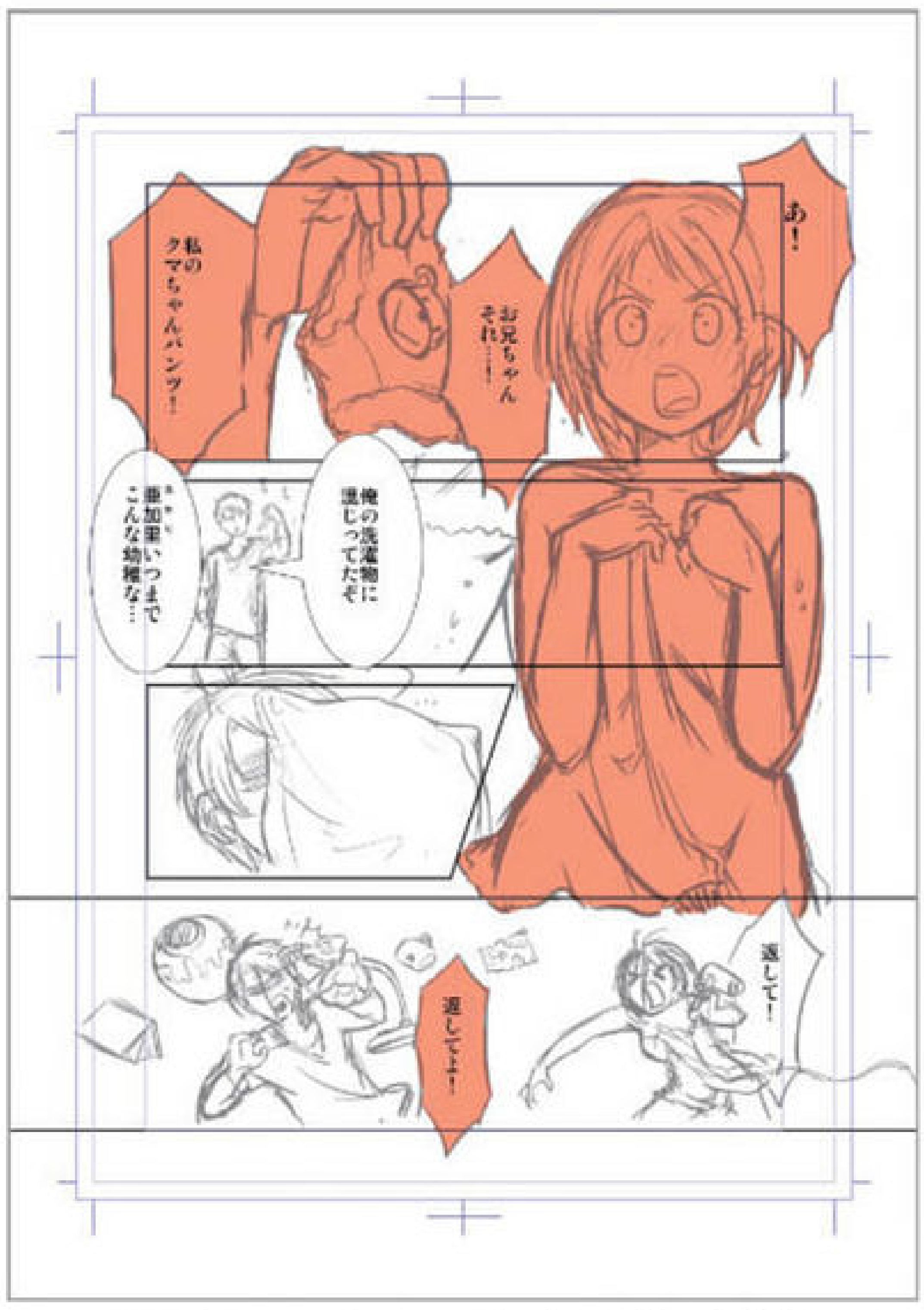
今回は「コマをまたぐキャラクター」「コマに収まるキャラクター」「背景」「効果線」の4ステップに分けてペン入れをしていきましょう。それぞれのステップごとに特性が異なってきますので、注意しつつ描写を進めていきましょう。



最初に「コマをまたぐキャラクター」からペン入れをしていきましょう。まずは「新規ラスターレイヤー」を作成し、レイヤー名を「人物1」としたあと、「枠線」レイヤーの上に置き、描画していきます。なお、ペン入れ時に違う色で描いてしまわないよう、メインカラーが黒になっていることを確認しましょう。

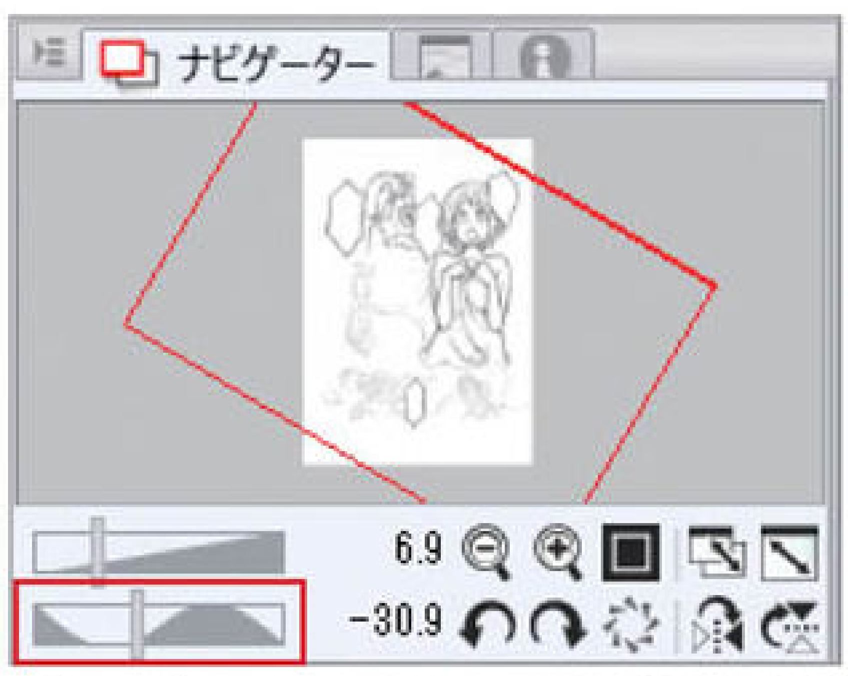




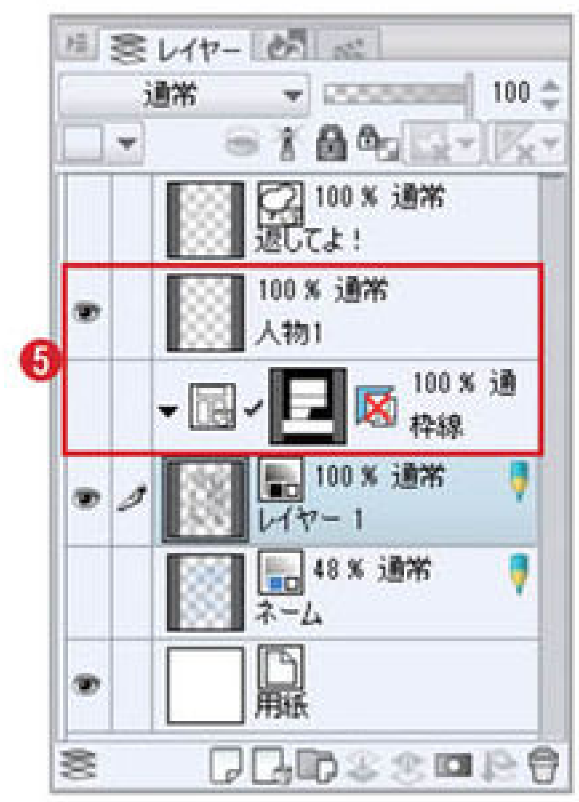


1コマ目のキャラクターやフキダシなど、赤くなっている部分が今回ペン入れをする部分です。



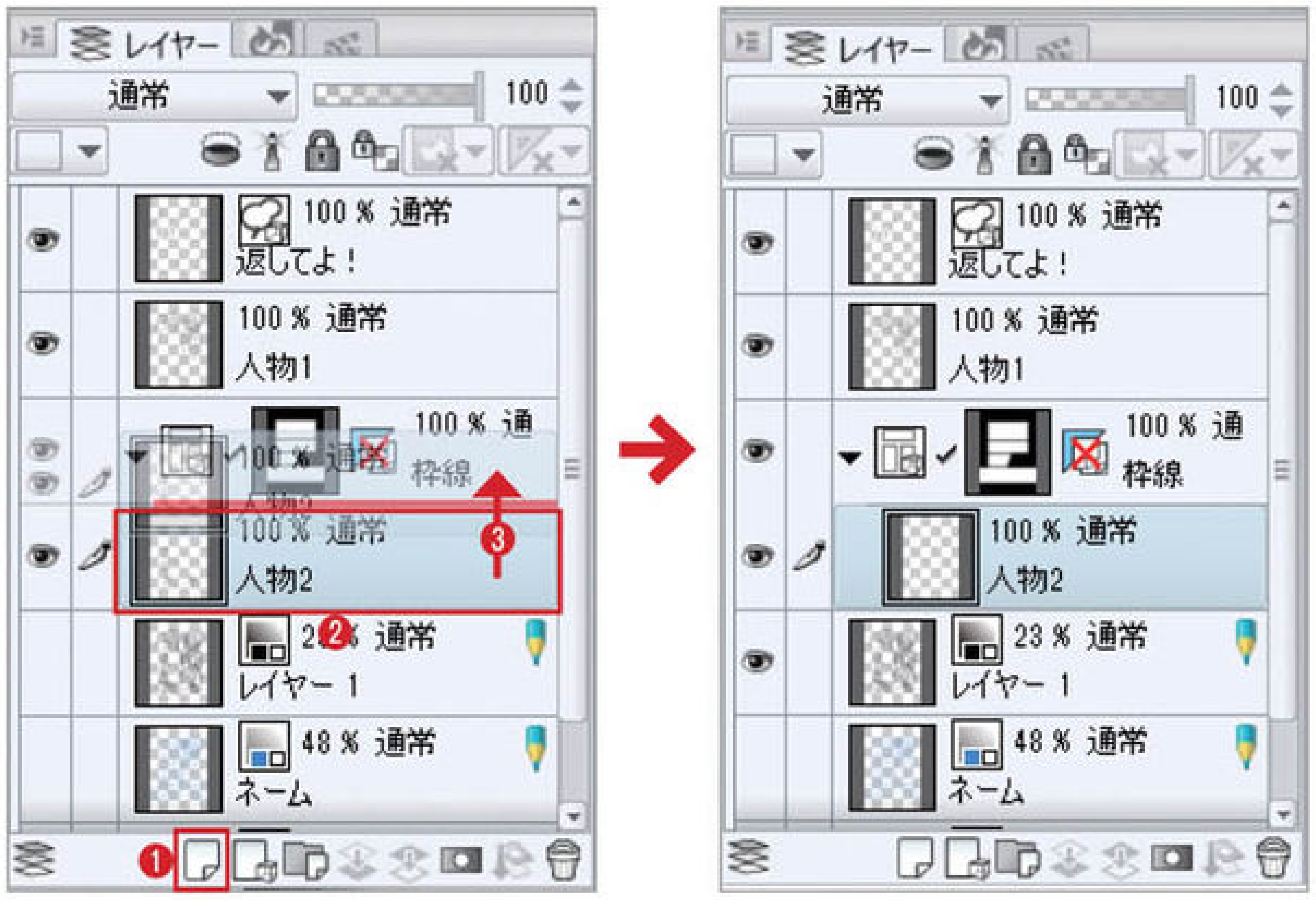


描きにくいところはキャンバスを傾けながら描きましょう。



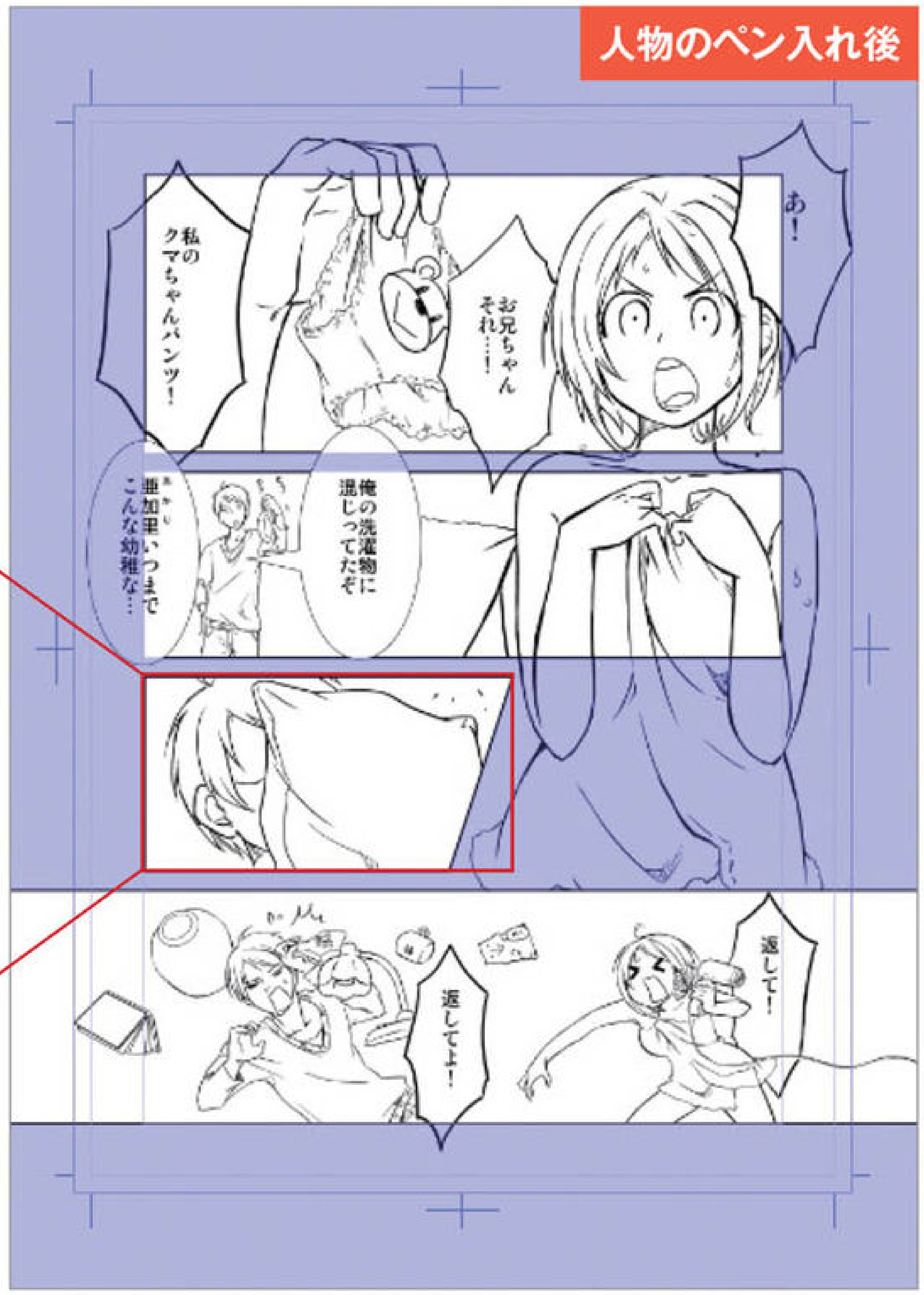
コマに収まる描画用レイヤーを作ろう

続いて「コマの中に収まるキャラクター」にペン入れをします。「新規ラスターレイヤー」を作成し「人物2」と名付けます。このレイヤーを枠線レイヤーの下に赤い線が短く表示される部分にドロップし、「枠線レイヤーの下」に移動します。これで「人物2」レイヤーは「枠線フォルダー」内に入りました。これにより、「人物2」レイヤーに描いた描写は枠線の外にはみ出さなくなります。



人物のペン入れをしよう

「人物2」レイヤーを設定したら、ペン入れをしましょう。今回は2コマ目〜4コマ目までをこの方法でペン入れをしています。青くマスクされている部分を確認すると、はみ出しの線が一切ないことが確認できます。

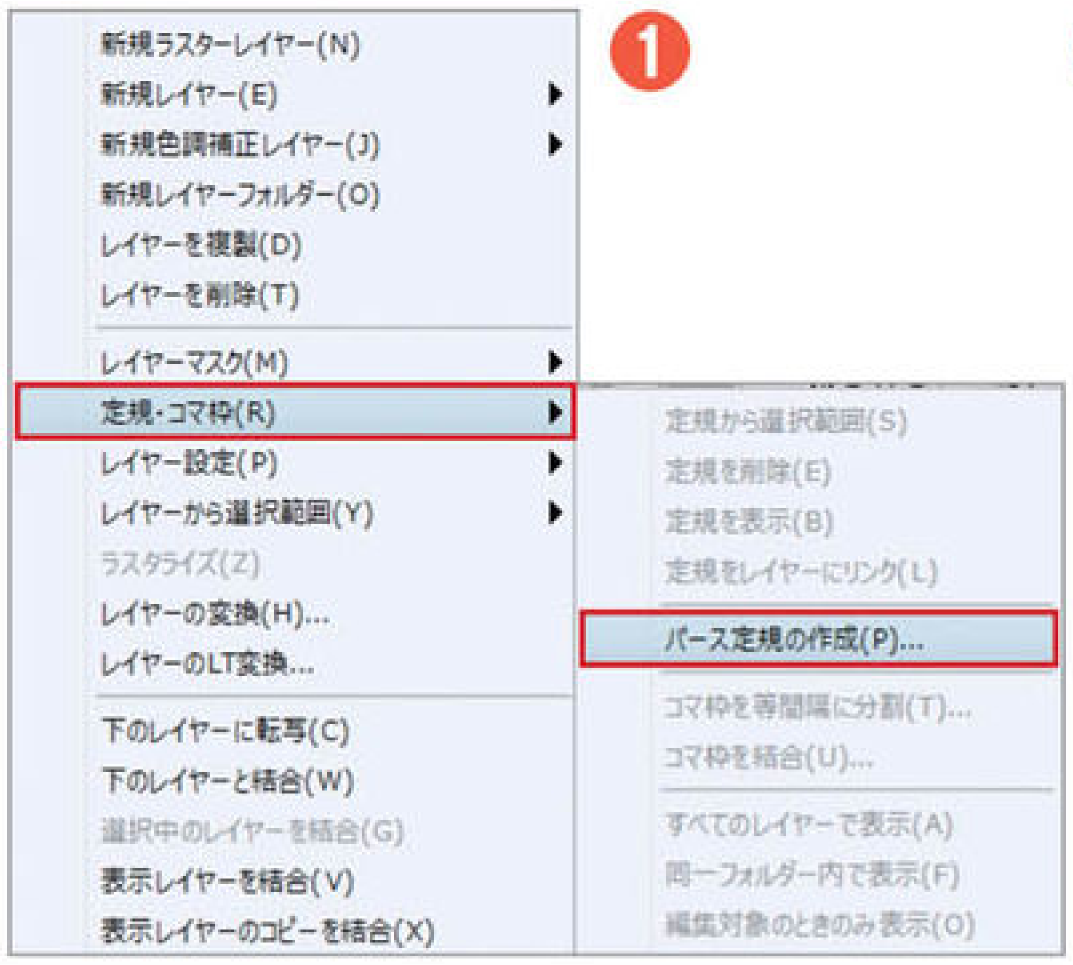




3コマ目を拡大すると、枠線からはみ出ている髪の毛にはペンが入っていないのがわかります。

パース定規を使って背景を描こう　その①

　ここでは「パース定規」機能を使って背景を描いていきます。「レイヤー」メニューから「定規・コマ枠」→「パース定規の作成」を選択します。するとキャンパスにパース定規が作成され、自動的に「パース定規」レイヤーが作成されました。これを「操作」ツール→「オブジェクト」ツールと選択し、下書きを元にパース定規の消失点とガイド線を調節していきましょう。

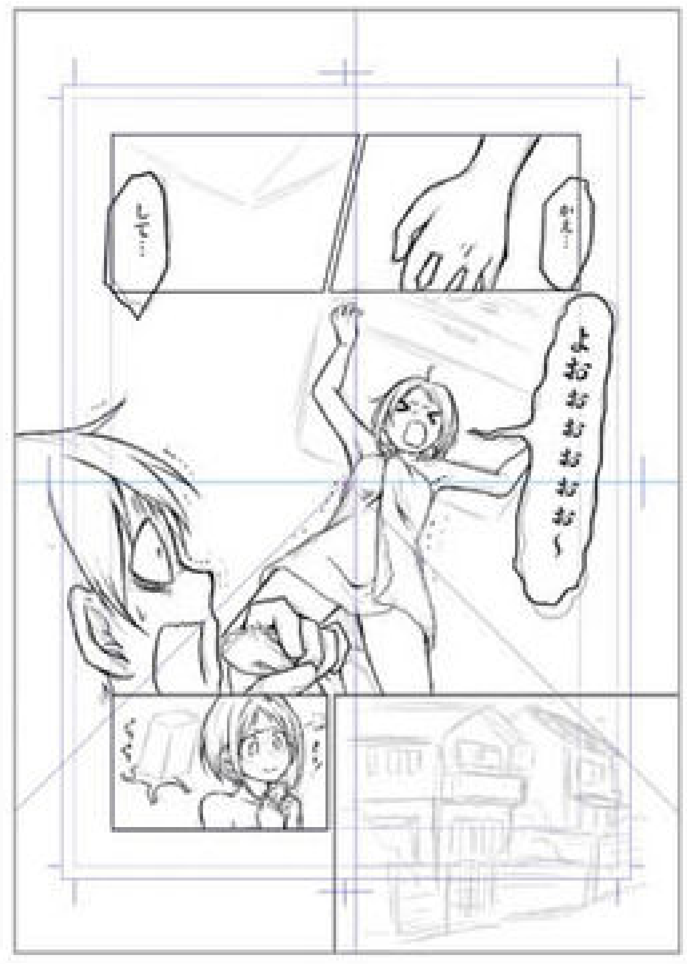




このダイアログで透視図法を設定します。今回は「1点透視」にしました。一口に説明すると、1点透視とはある一点へ向けて奥行きが出るように描く技法です。

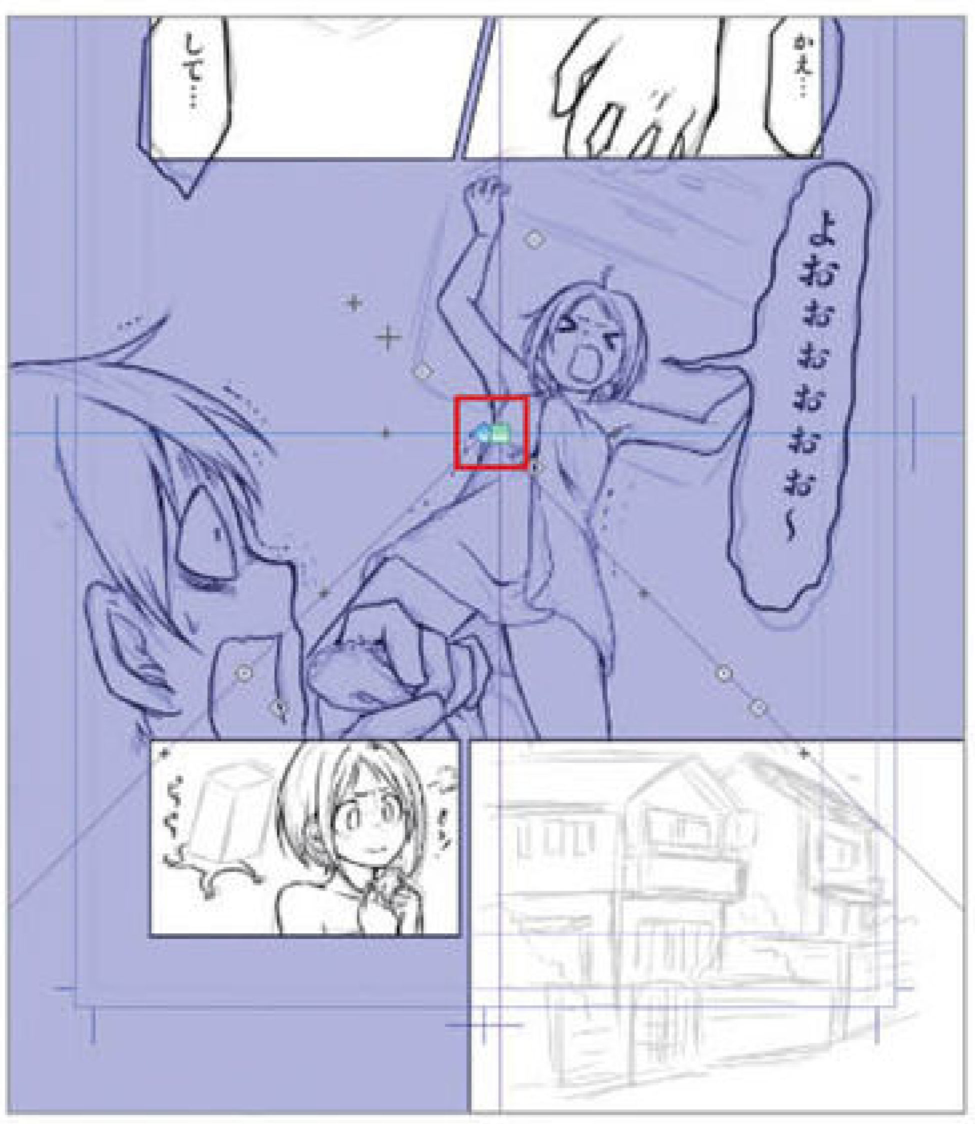


今回の描画コマも枠線内に収まるものですので、「パース定規」レイヤーは「枠線フォルダ」の中に入れておきました。

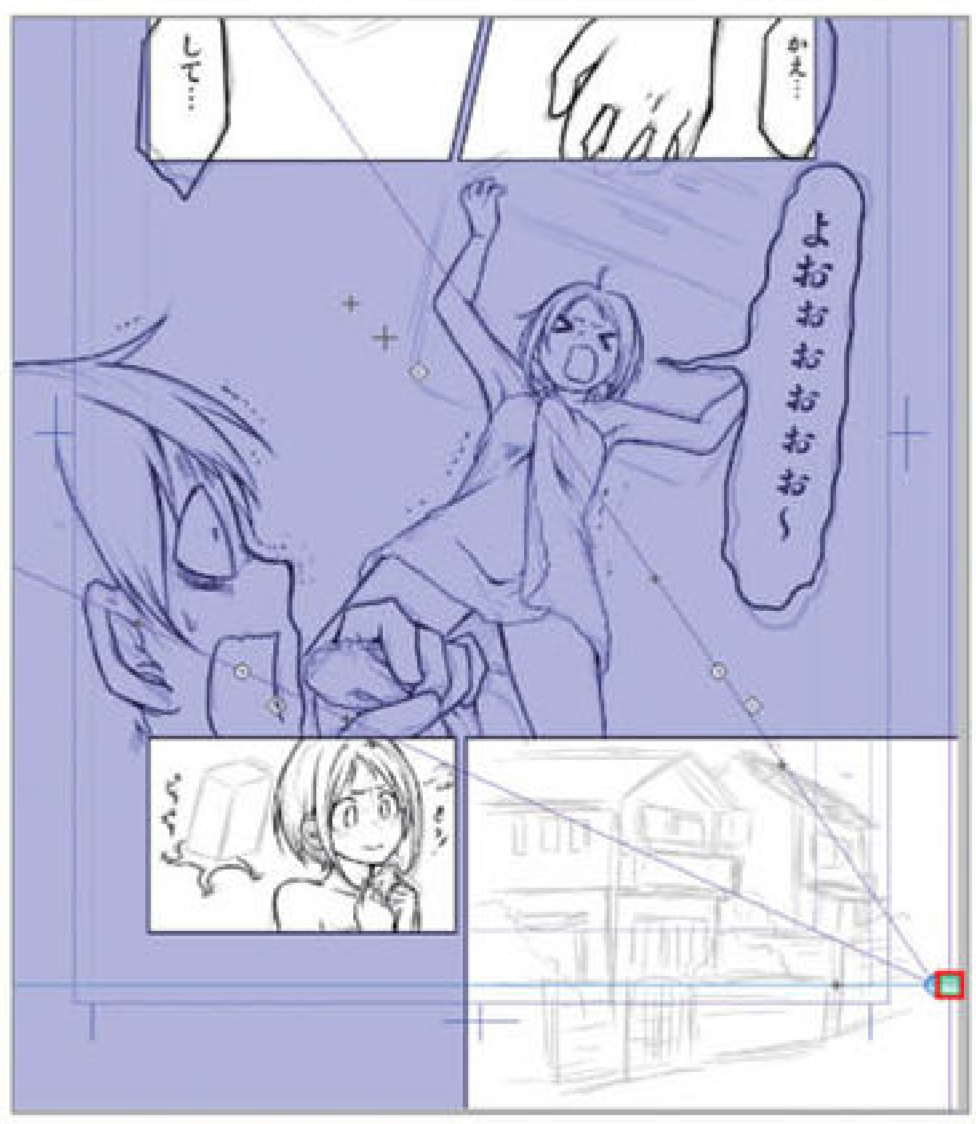




今回の描画コマも枠線内に収まるものですので、「パース定規」レイヤーは「枠線フォルダ」の中に入れておきました。



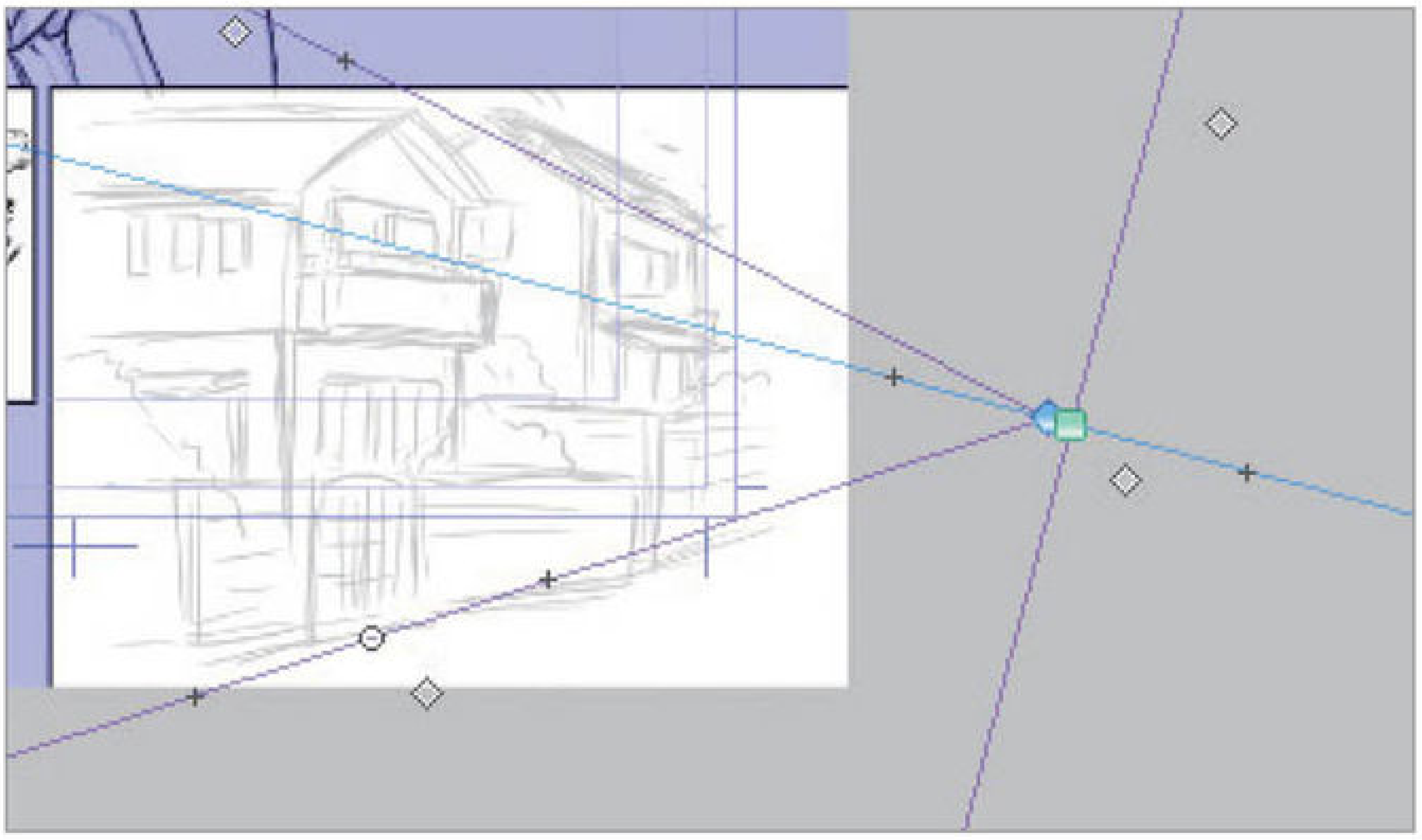
作成されたばかりの「パース定規」レイヤーが上図です。「操作」ツールを用いて、画面中央の消失点とガイド線を移動します。



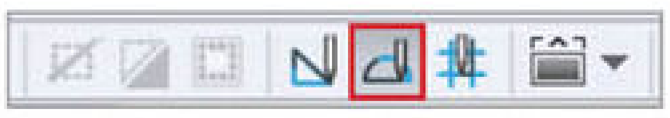
実際に消失点とガイド線をドラッグしました。下描きを元にガイド線を合わせるようにすると消失点を定めやすくなります。

パース定規を使って背景を描こう　その②

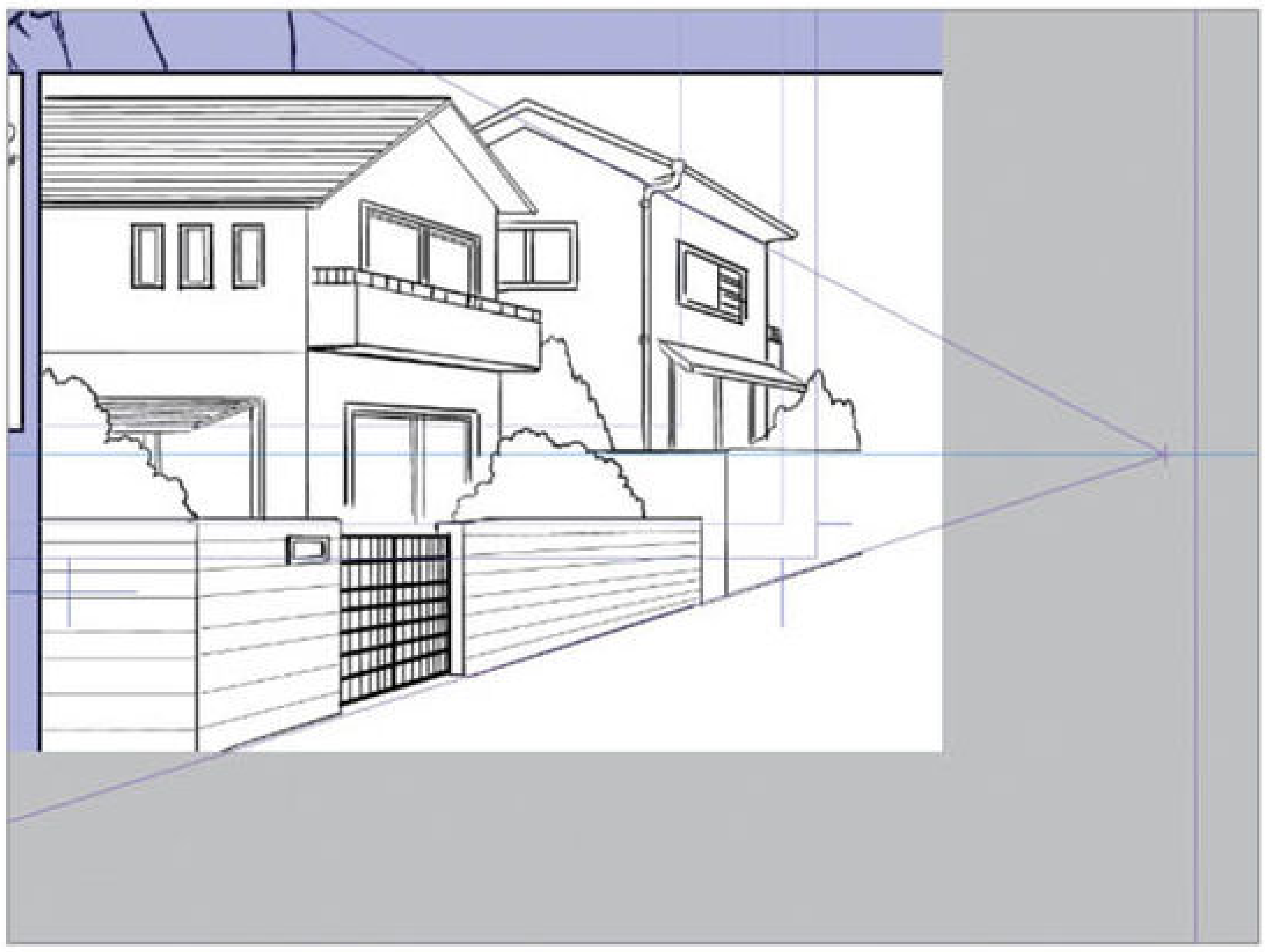
パース定規のアイレベル（水平方向）の角度も「オブジェクト」ツールを選択し、ハンドル＋をドラッグすれば調整できます。また、実際に線を描く前に「特殊定規にスナップ」アイコンがオンになっているかを確認しましょう。これがオンになっていないと定規に沿った線を描くことができません。



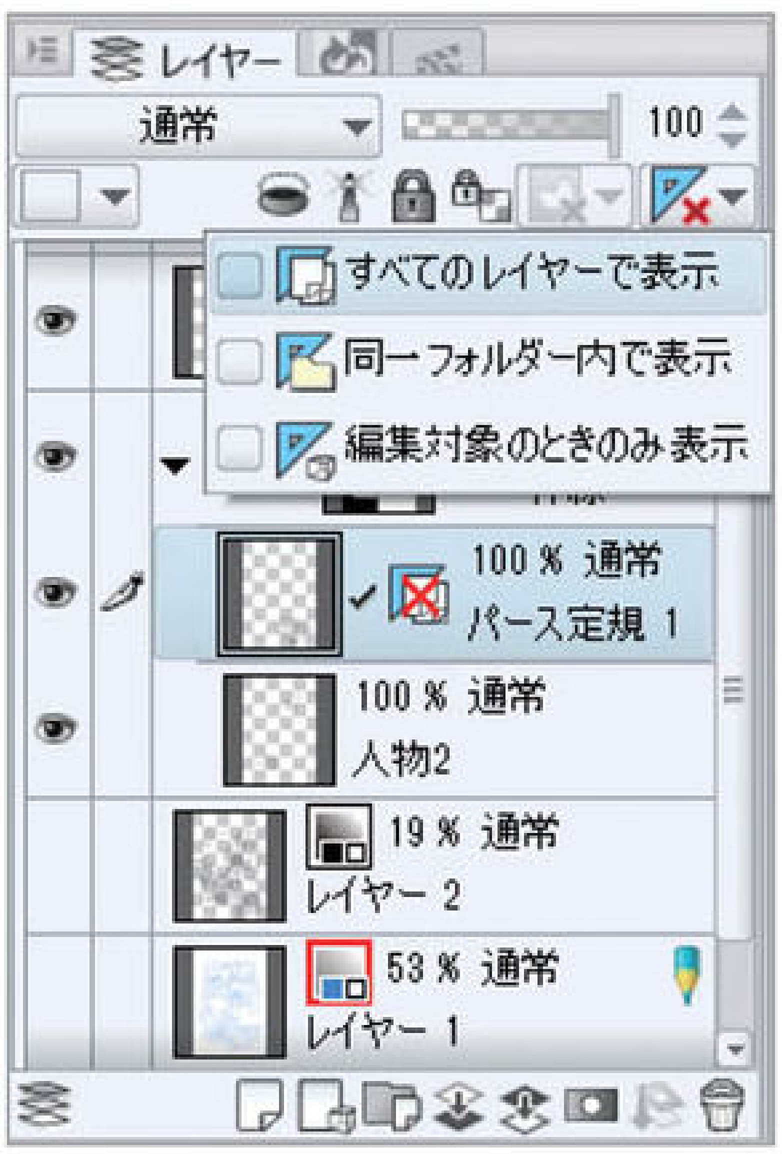
アイレベルの角度を調整しました。P26の図と比較すると、アイレベルが右上がりになったことで、消失点の位置が右上に移動したことがわかります。



「特殊定規スナップ」アイコンがこちら。上部コマンドバーにあります。



ペン入れをしました。木の描写や細部の調整などをする際は、定規に線が引っ張られないよう、「特殊定規にスナップ」アイコンをオフにしましょう。



パース定規を非表示にした状態



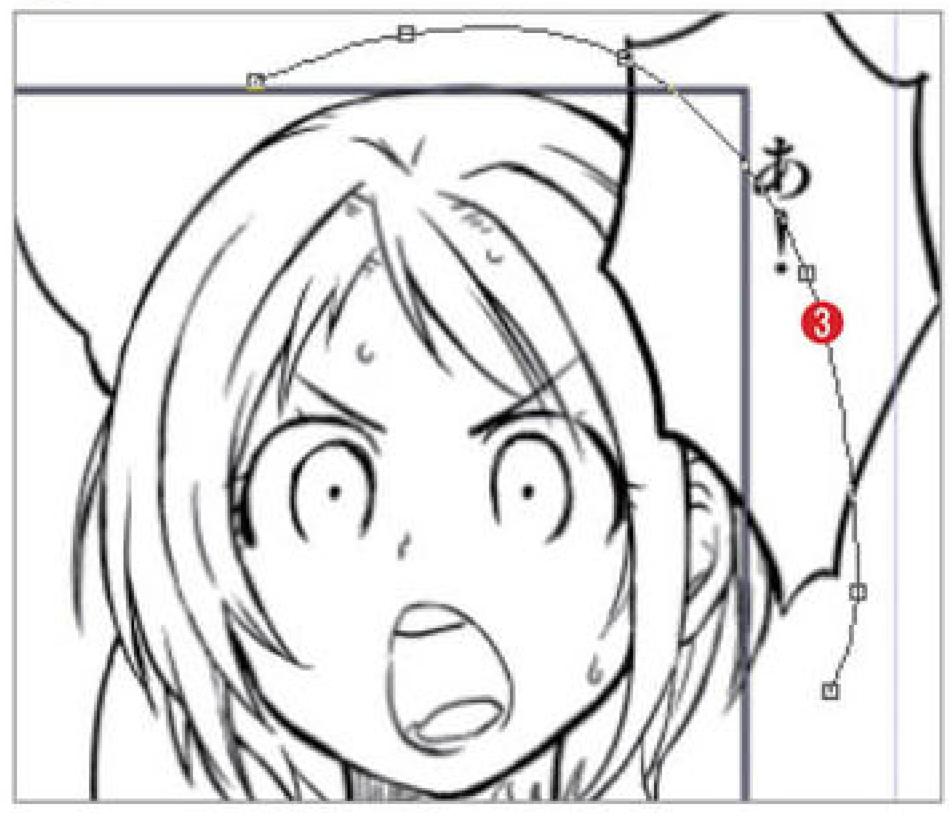
パース定規は「レイヤー」パレット→「定規の表示範囲を設定」を選択し、チェックボックスを「オフ」にすると非表示にできます。

集中線を入れよう　その①

CLIP STUDIO PAINT EXの機能を使えば、いちいちペンツールを使わなくても簡単に効果線が描けます。描いた集中線は❸のように「オブジェクト」ツールを使うことで、あとから調整ができます。そのほかの集中線は4のように円形の指定範囲をドラッグすることで、描画できます。



❶



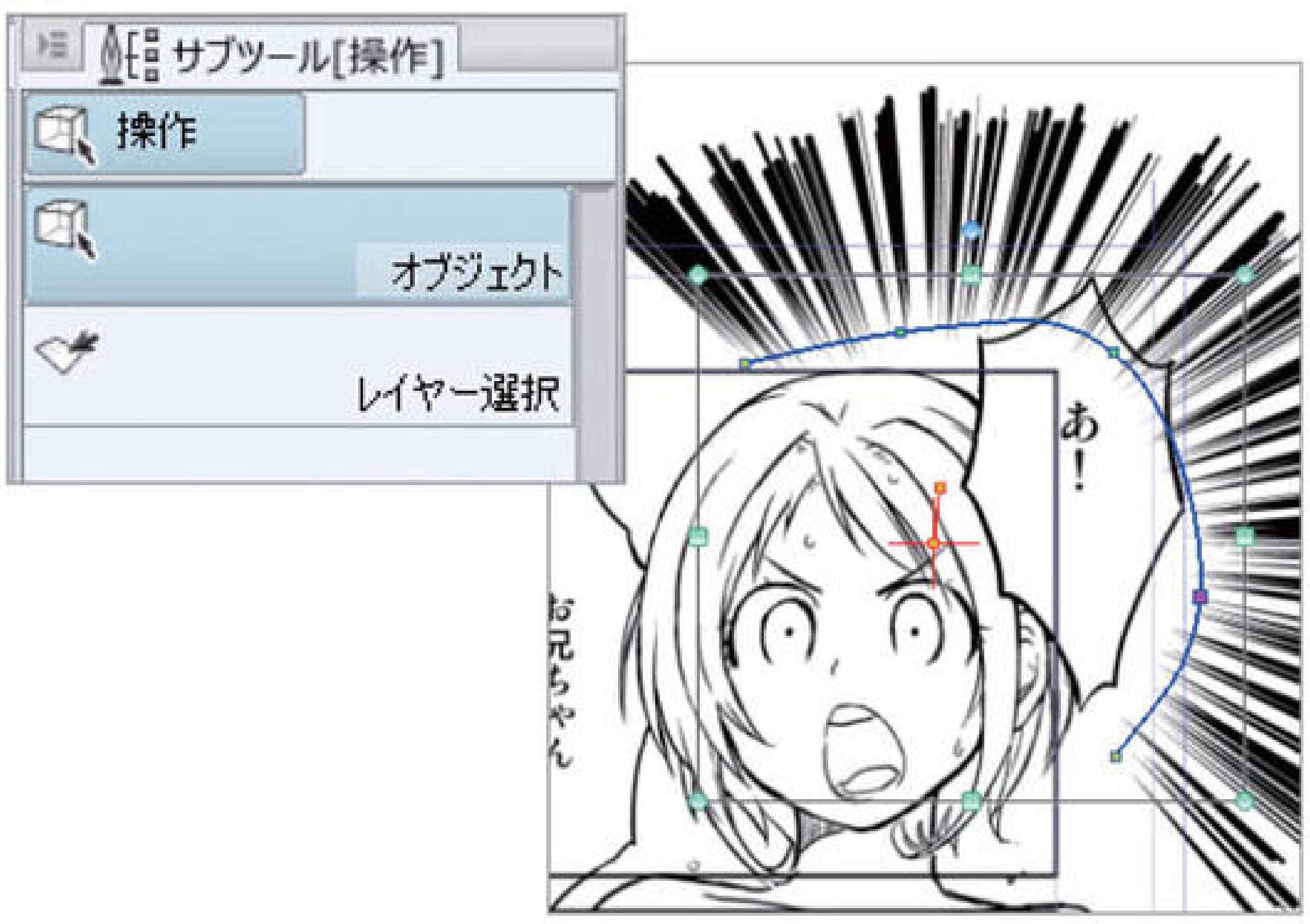
「図形」ツール→「集中線」→「濃い集中線(曲線指定)」を選択し、❶のように描画したいコマの内側(この場合はヒロインの右側)をクリックしていき、曲線の指定範囲を作成します。

❷

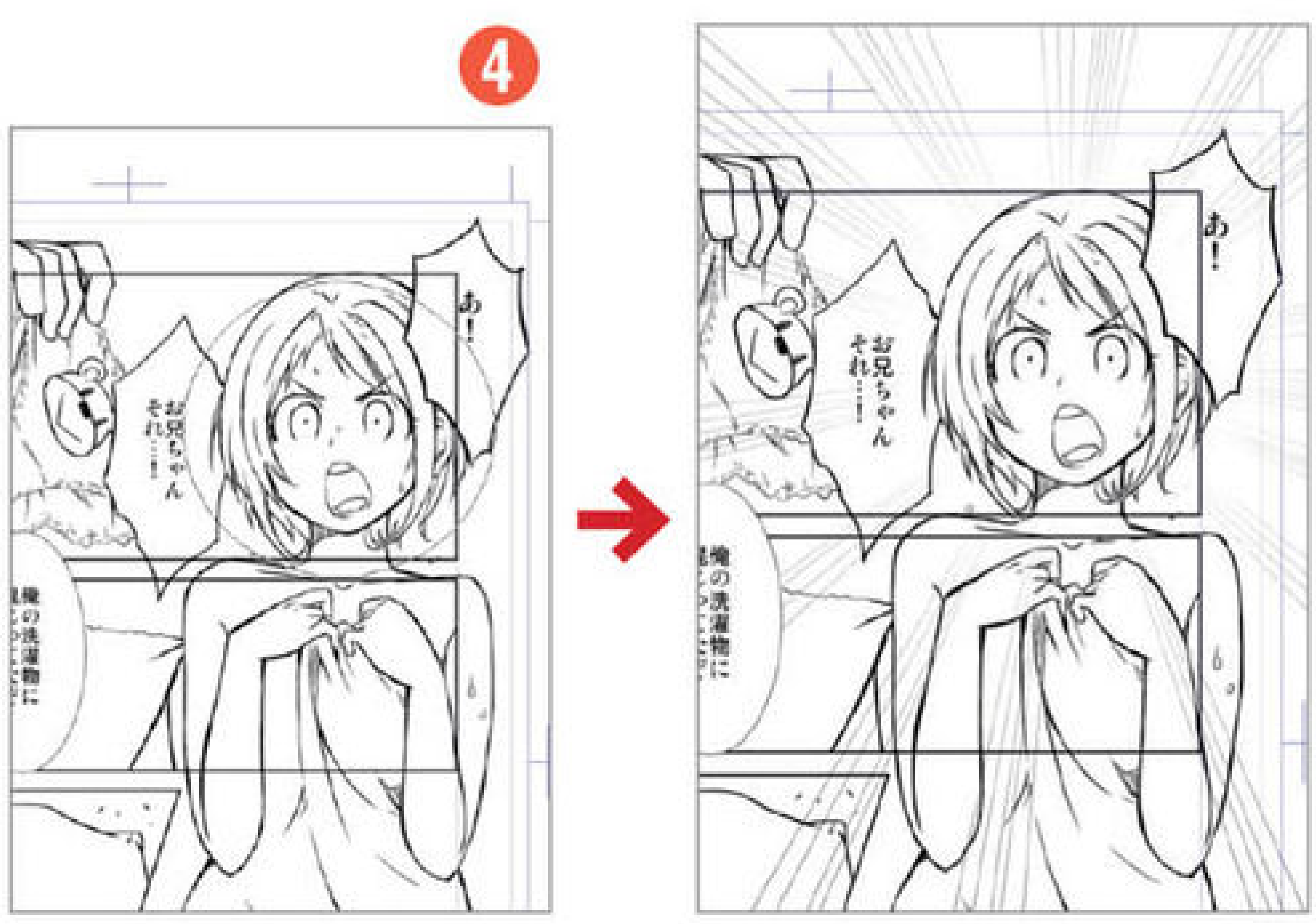


ダブルクリックで描画範囲を確定させると❷のように集中線が描かれます。

❸



❹

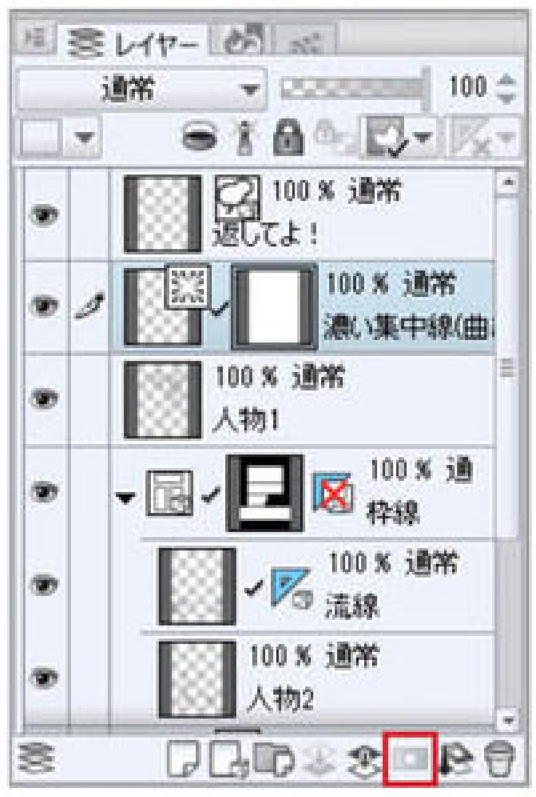


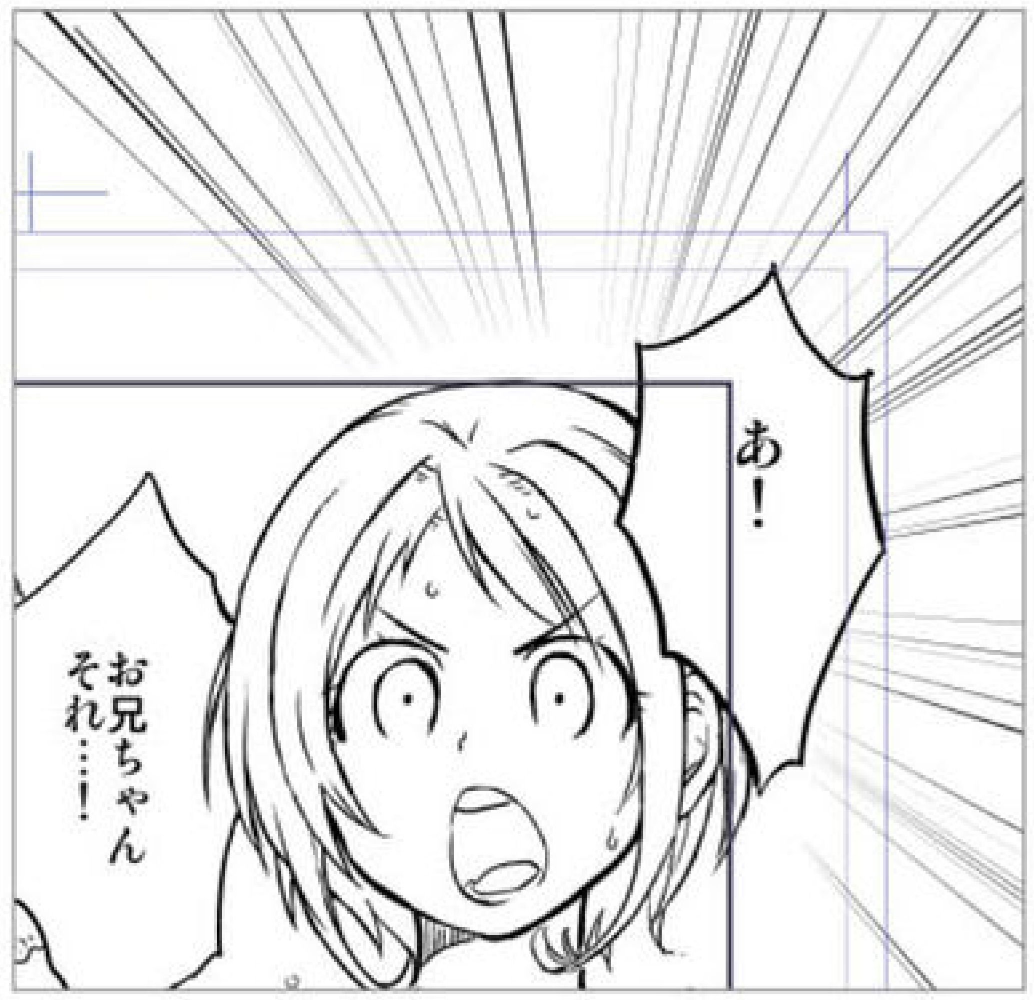
「集中線」ツールで作成した集中線は「オブジェクト」ツールの「ツールプロパティ」から線の間隔や太さの変更ができますので、狙い通りの線になるよう微調整をしていきましょう。また、「ツールプロパティ」パレットや「レイヤープロパティ」パレットの「+」マークをクリックすると、さらに細かい調整が可能になります。



集中線を入れよう　その②

「集中線」で作成したレイヤーは「ペン」や「消しゴム」ツールでは描画できないため、「レイヤーマスク」の機能を使って修正する必要があります。マスクとは、描画を一部非表示にすることです。不要な集中線にマスクをかけていきます。



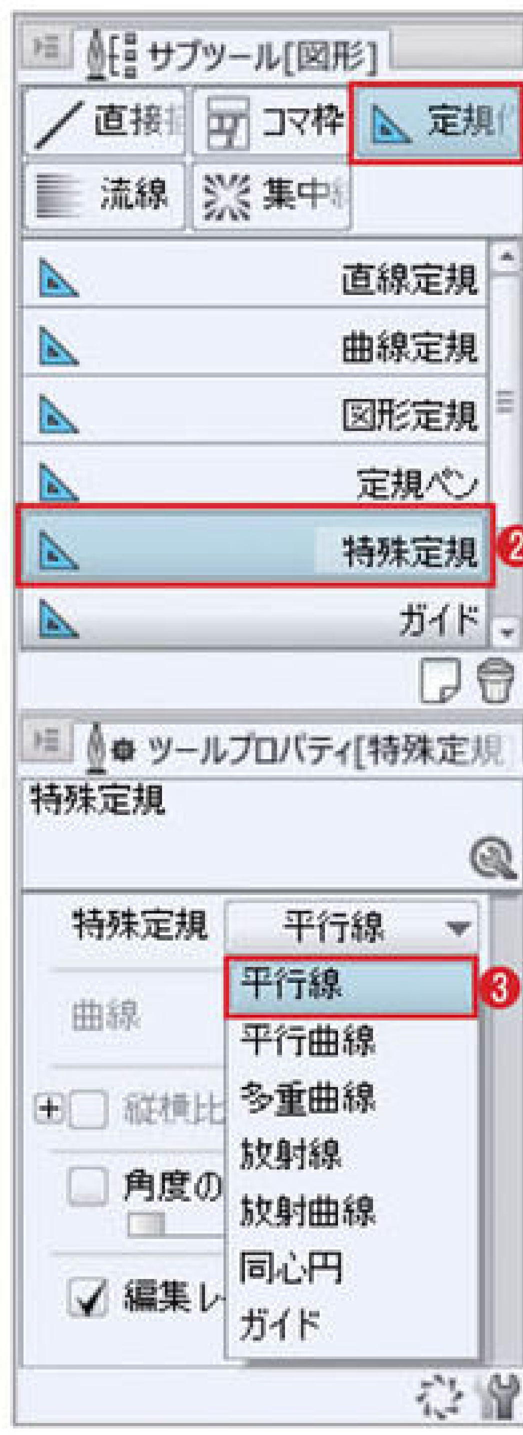


「集中線」レイヤーを選択した状態で「レイヤー」のパレット下の「レイヤーマスクを作成」をクリックし、消しゴムなどのツールを使って消していきましょう。

流線を描こう

横長のコマに特殊定規を用いて、流線（スピード線）を書いていきます。「レイヤー」パレットで「コマ枠フォルダ」を選択し、「流線」と名付けたラスターレイヤーを作ります。その後、❶のように「図形」ツール→「定規作成」→「特殊定規」を選択し、「ツールプロパティ」パレットの「特殊定規」から「平行線」を選びましょう。その後、キャンパス上をクリックすると、❷のように「平行線定規」が作成されます。定規が設定された状態で「ペン」ツールを用いると❸のように自動的に定規に沿った描画になります。また、定規も「オブジェクト」ツールから必要に応じて角度を変えることができます。

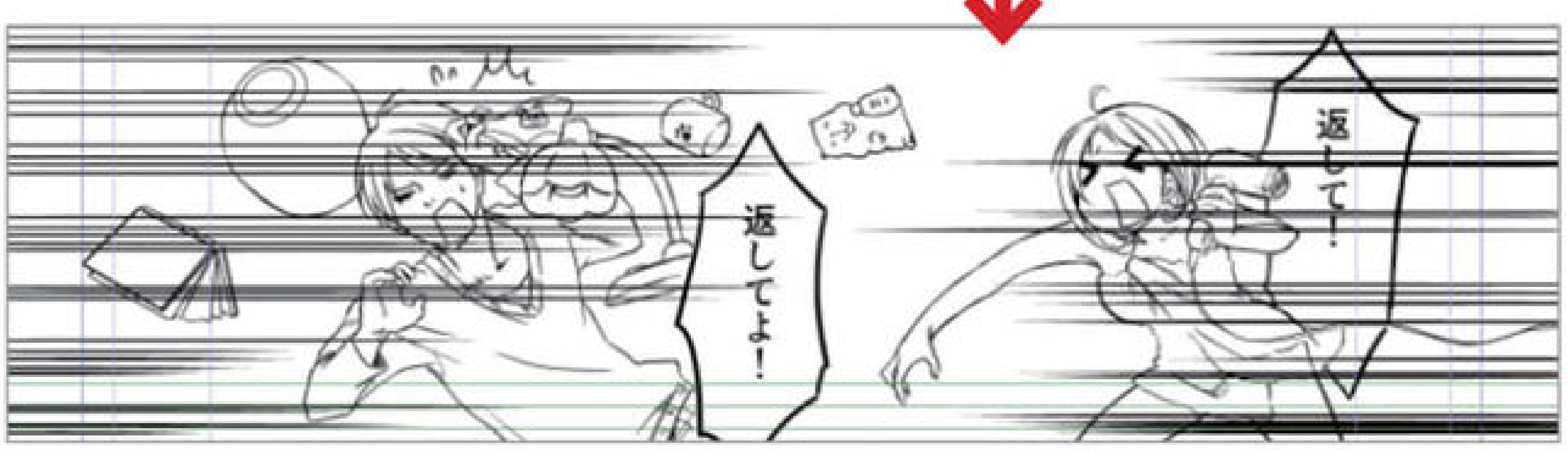
❶



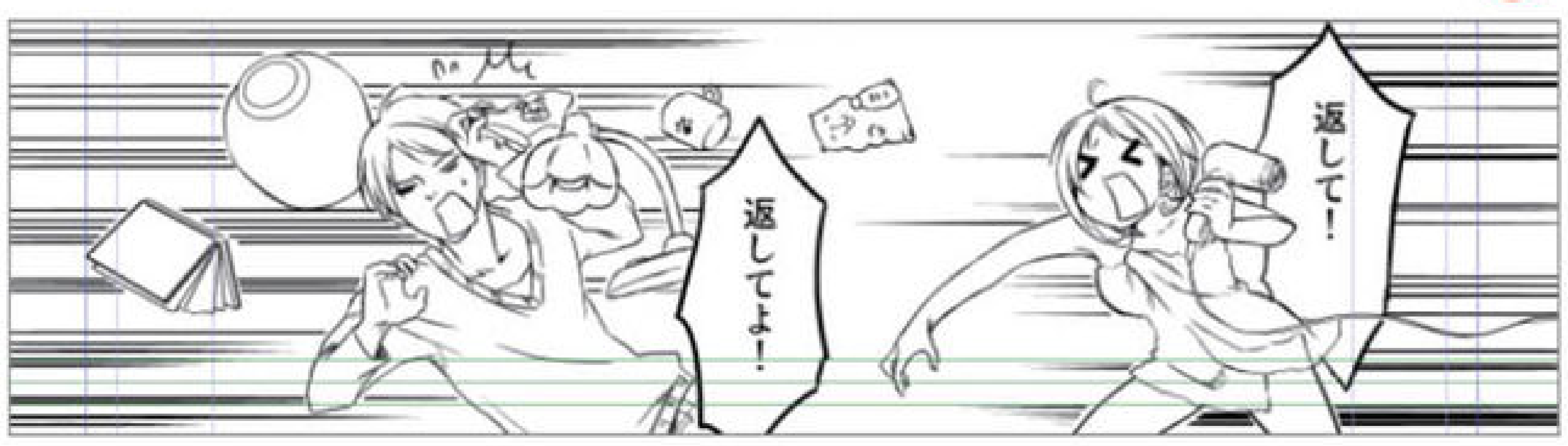
❷



❸



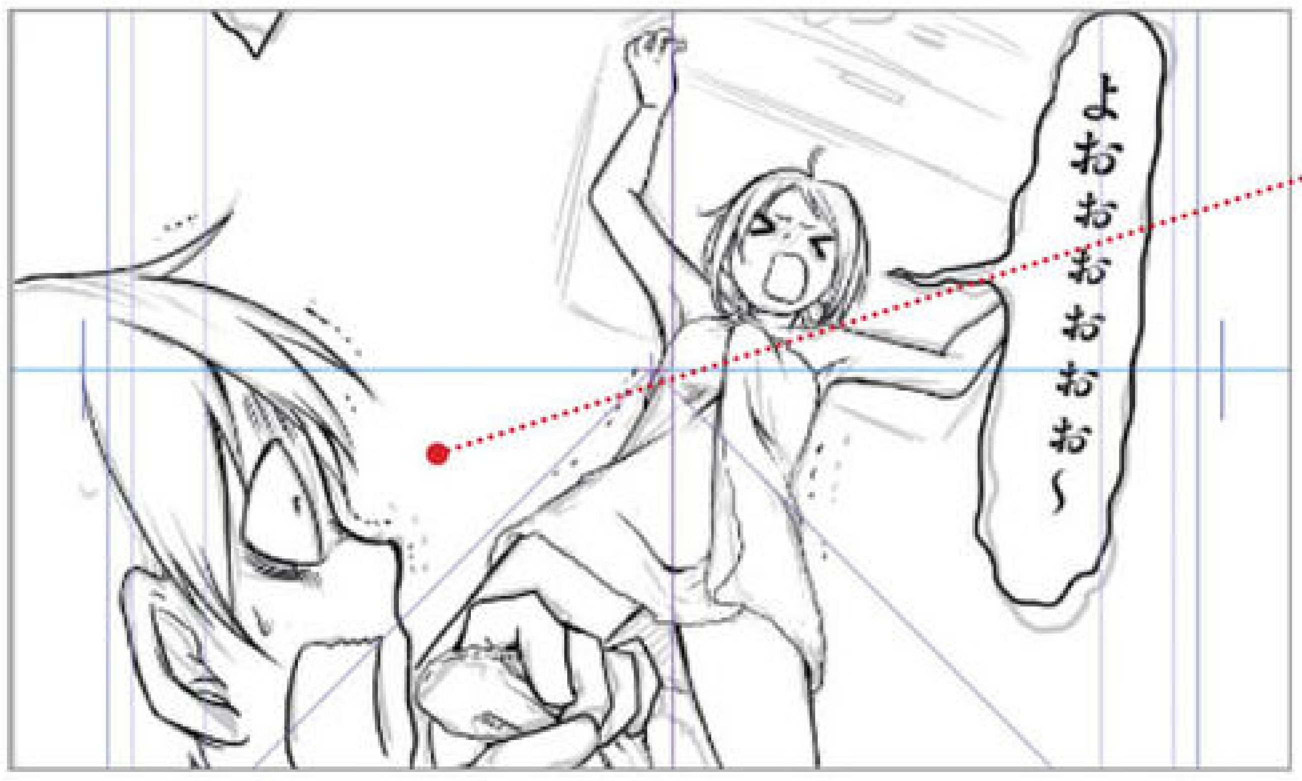
❹



定規で描いた描画は、不要な部分を消しゴムで消すことが可能です。定規の非表示は、P27の「パーツ定規」の非表示方法を参考にしてください。

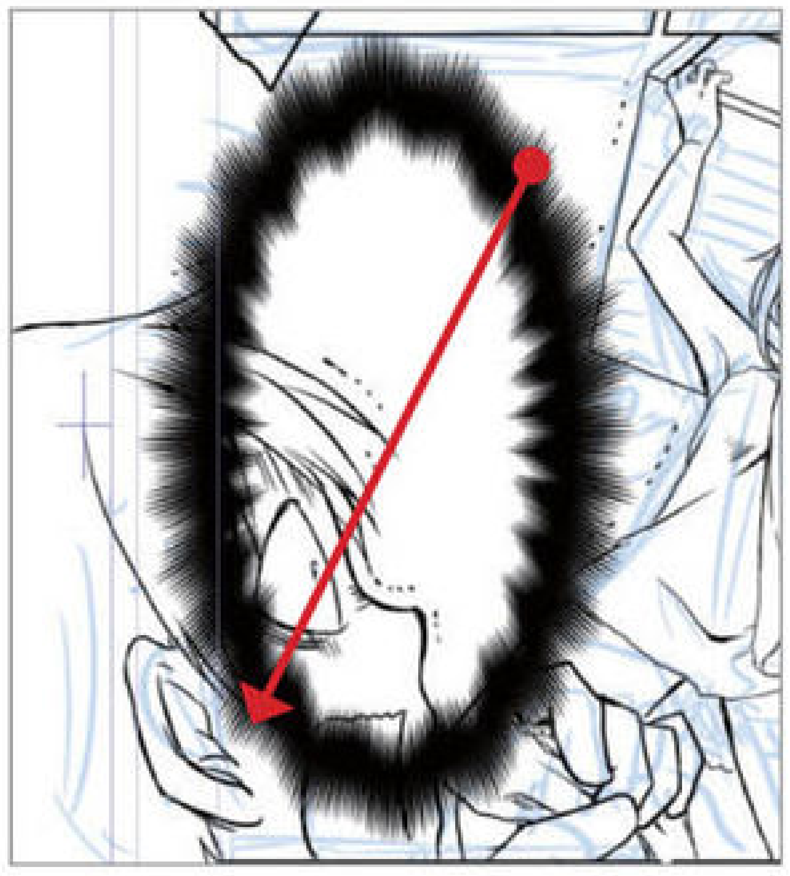
ウニフキダシを入れよう

　心情描写を行うのによく使われる「ウニフキダシ」を作ってみましょう。「テキスト」ツールをクリックし、「サブツール」パレットの「フラッシュ」→「ウニフラッシュ」を選択します。その後、フキダシを入れたい箇所をドラッグすると、ウニフキダシが作成されます。



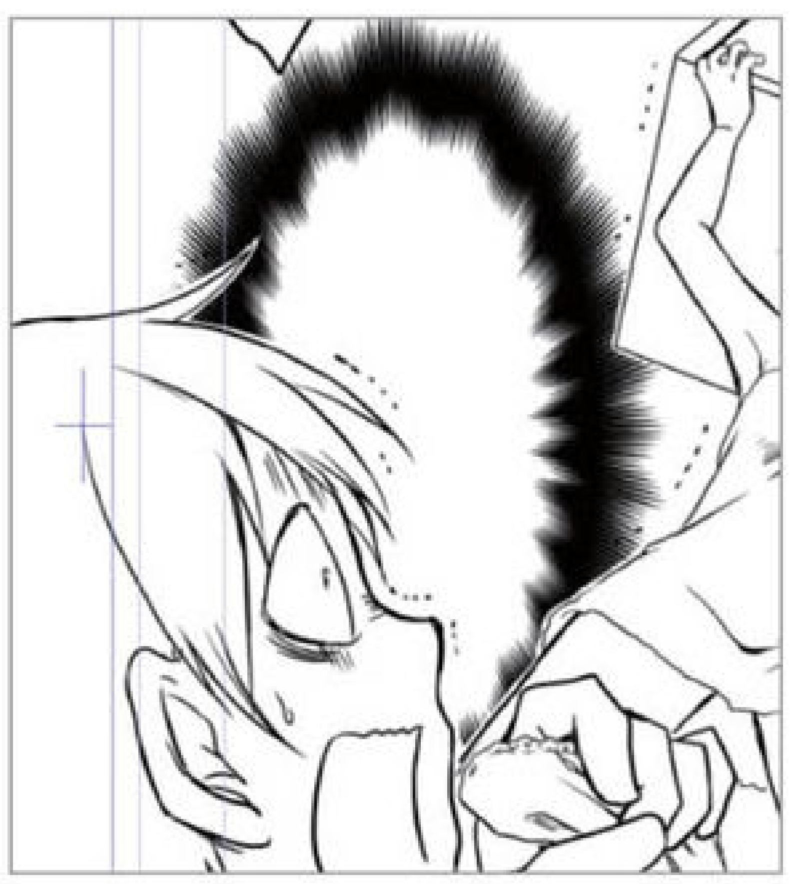






こちらもほかのフキダシ同様、「テキストレイヤー」となり、消しゴムなどで修正をできませんので、マスクを作成し（P29の集中線時を参照）、不要な部分を非表示にします。







Lesson 09

ベタとホワイトを入れよう

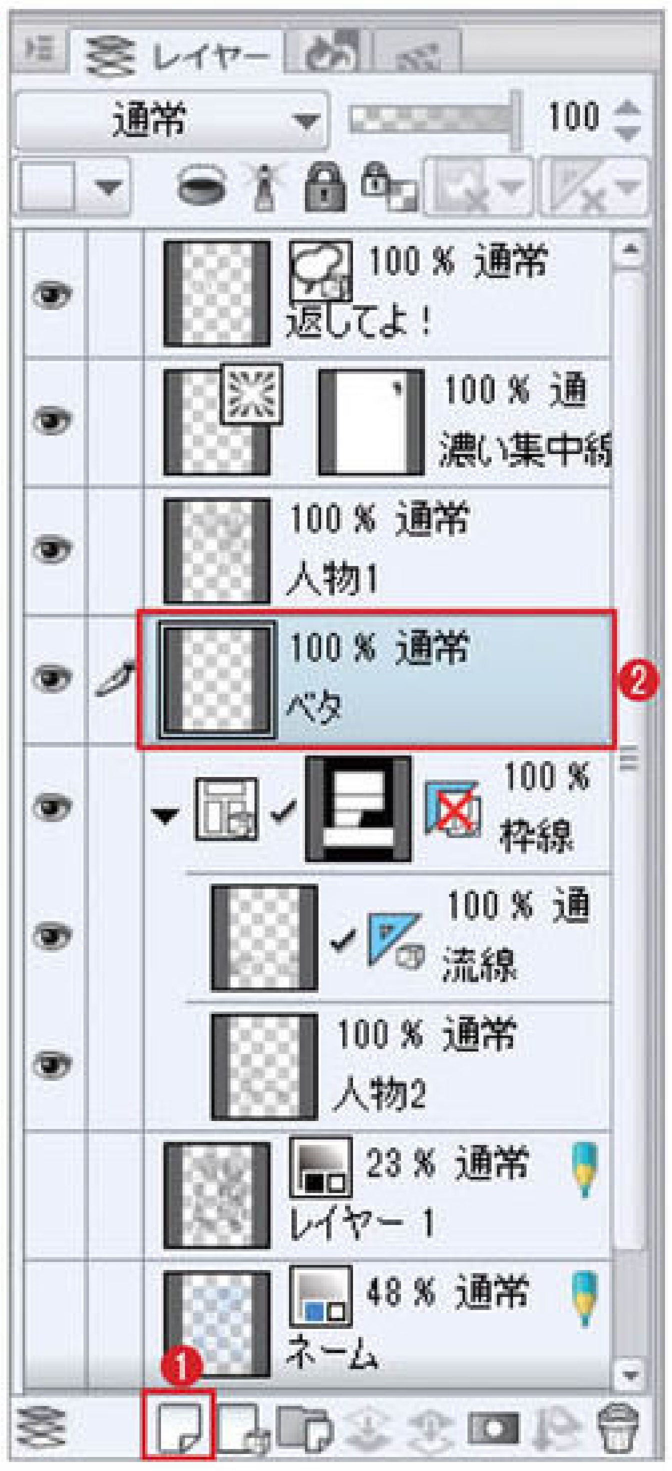
背景や髪の毛、ハイライトなど、使いドコロが多いベタとホワイト。
ここでは「選択範囲」や「領域拡縮」、レイヤーの上下などを活用しながら、
塗り残しやハミ出しのないキレイな描画をする方法をご紹介していきます。



ベタの設定をしよう

ベタ用のレイヤーを作りペンツールや塗りつぶしツールを使うだけでもベタ塗りはできるのですが、ひと工夫加えてみましょう。まずは「新規ラスターレイヤー」を作成し、「ベタ」と名づけます。「自動選択」→「他レイヤーを参照選択」を選び、ツールプロパティから「領域拡縮」を実行しましょう。こうすることで塗り残しや意図しない隙間ができるのを防ぐことができるのです。

❶



ツールプロパティは❷のように設定しています。特に「領域拡縮」がポイントです。



❷

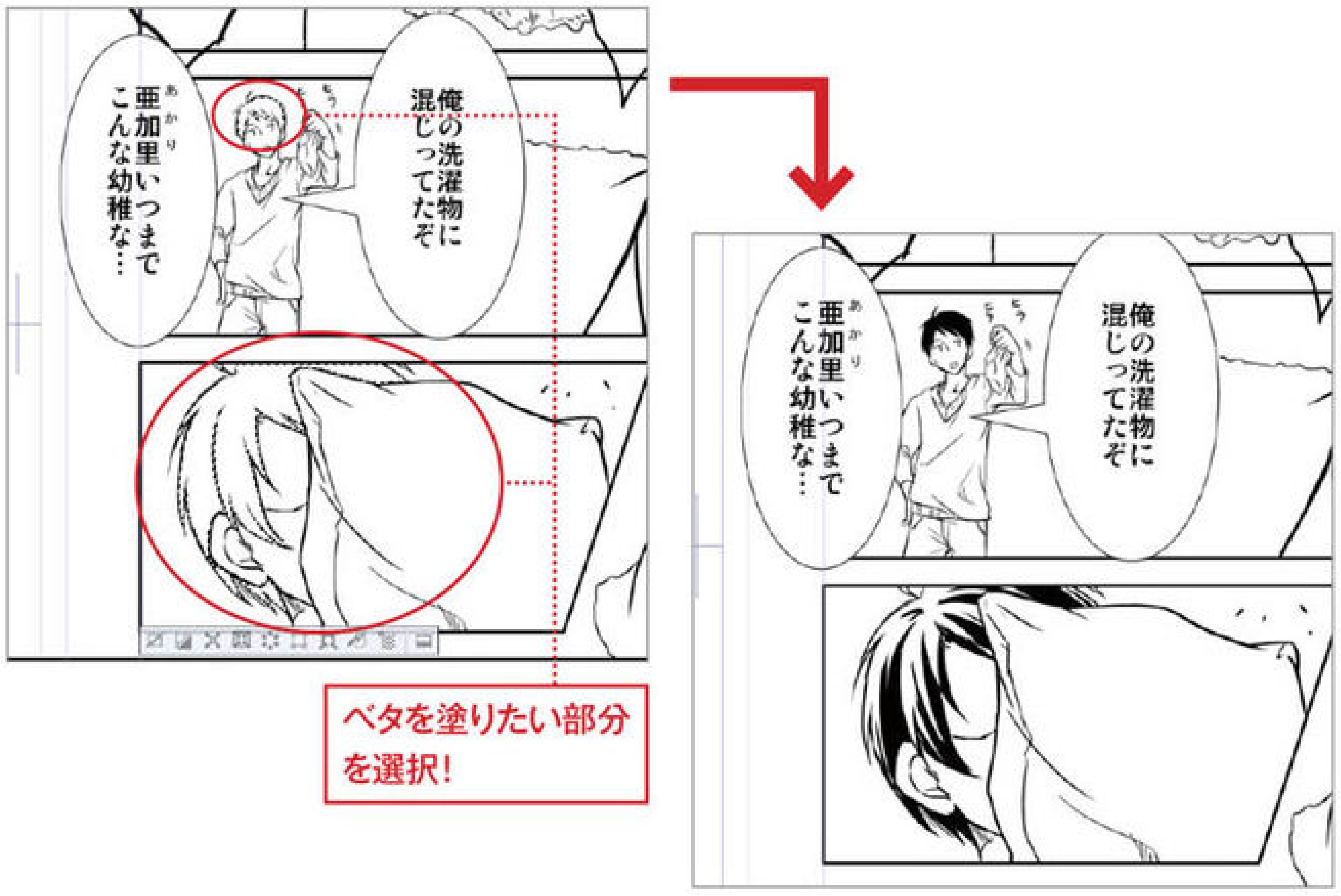


「領域拡縮」とは、指定したpixel分だけ塗った範囲を拡大／縮小する機能です。これを利用すると、ほんの少しだけ線画に食い込んでベタを塗ることができるため、線画とベタの間に隙間のないキレイな描画が可能になります。



ベタを塗っていこう

下準備はしてあるので、「自動選択」ツールでベタを塗りたい範囲を選択しましょう。その後、ペンツールを使ってベタを塗っていきます。

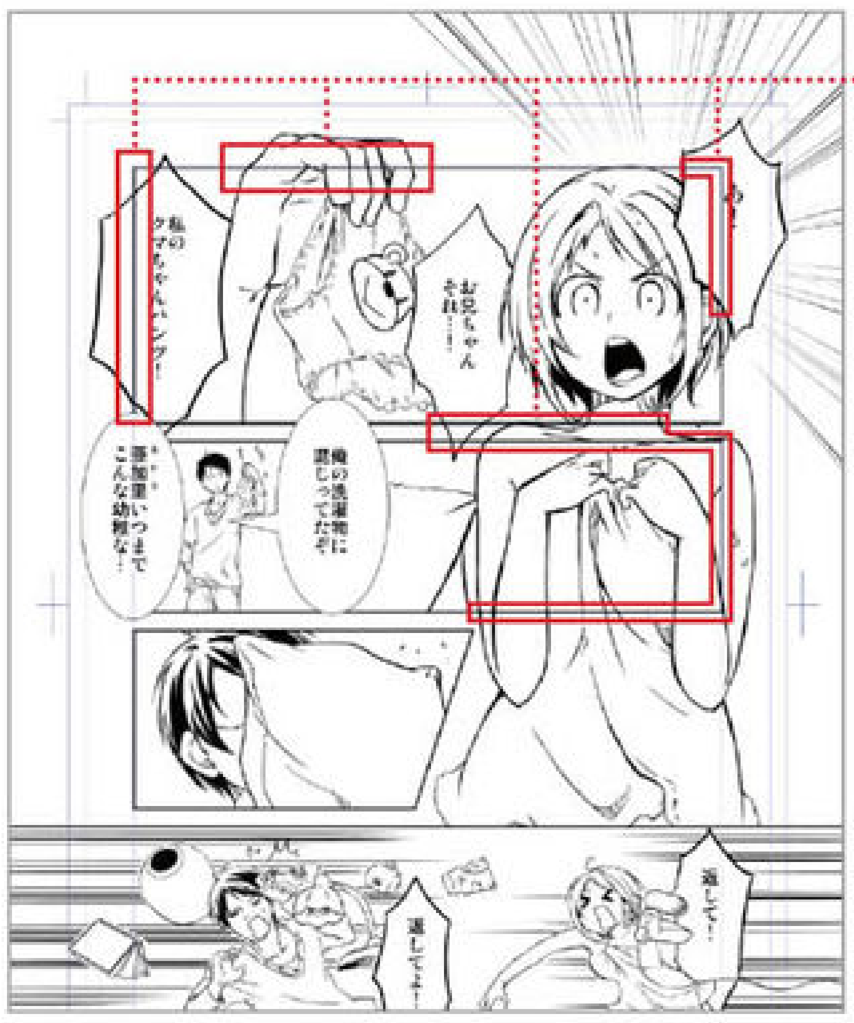


今回ご紹介した方法はほんの一例です。ご自身の作風に合った方法を探してみてください。



ホワイトを塗る下準備をしよう

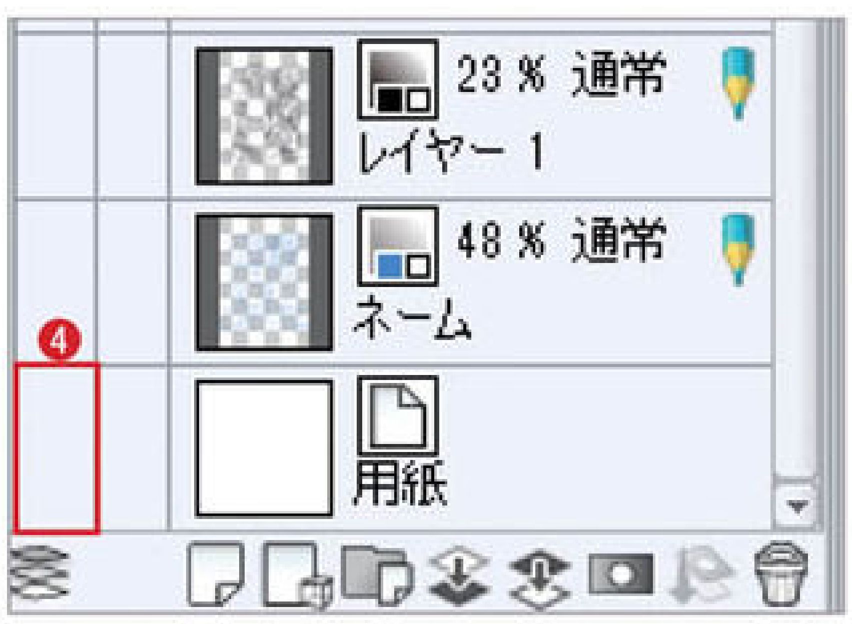
今回はホワイトを用いて、キャラクターと枠線が重なっている部分を修正していきましょう。「ホワイト」と名付けたラスターレイヤーを新規作成し、「人物1」レイヤーの下へ重ね順を変更にします。また、「用紙」レイヤーが表示されているとホワイトを塗った部分が分かりづらいので、一旦非表示にしましょう。



ここを塗っていきます







目のマークをクリックするとレイヤーが非表示になります。また、白とグレーの市松模様は「透明」を意味しています。

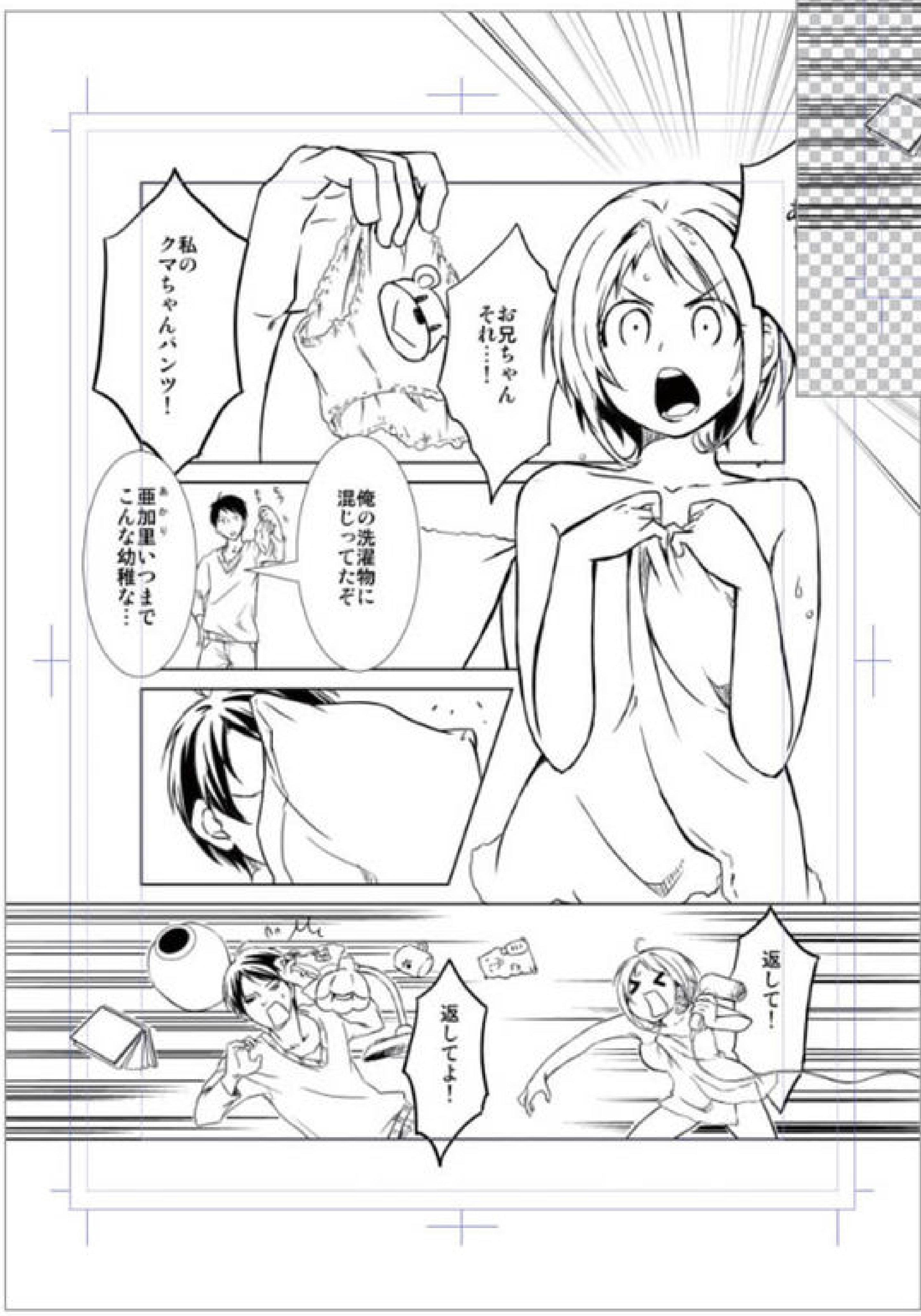


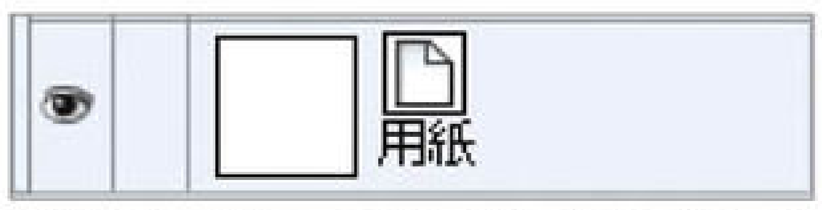
ホワイトを塗っていこう

下準備が終わったら、実際にホワイトを原稿に入れていきます・「ツール」パレットで「サブカラー」が白になっていることを確認し、サブカラーをクリックして白で塗れるようにします。あとはペンツールなどを使い、キャラクターと枠線の重なった部分を塗っていきましょう。









『用紙』レイヤーの表示を元に戻すと、こうなります



Lesson 10

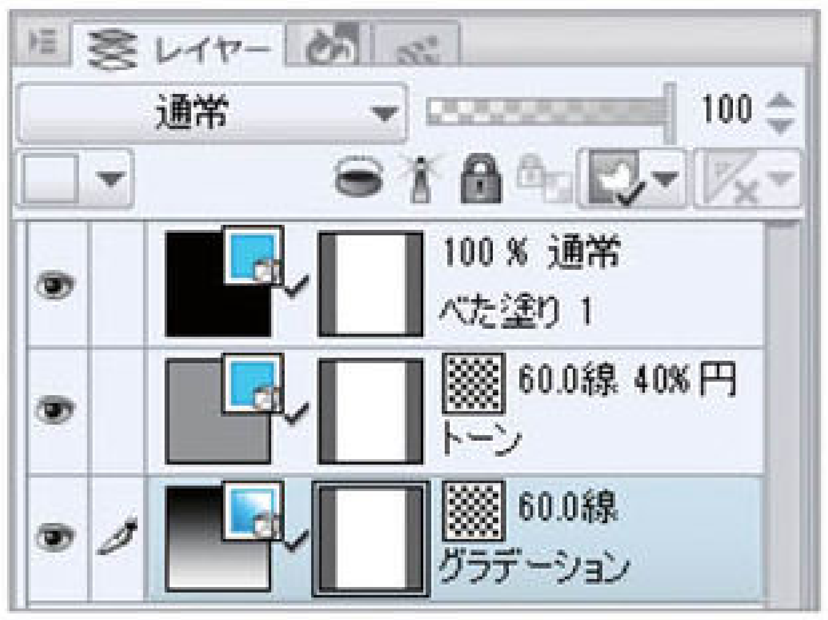
トーンを貼っていこう



アナログではやり直しがききづらいトーン貼りも、
CLIP STUDIO PAINT EXを使えば簡単に貼ったりやり直したりできます。
ここではトーンを貼る方法を3ステップに分けて説明しつつ、
他のバリエーションも紹介していきます。

トーン用のレイヤーを作成しよう

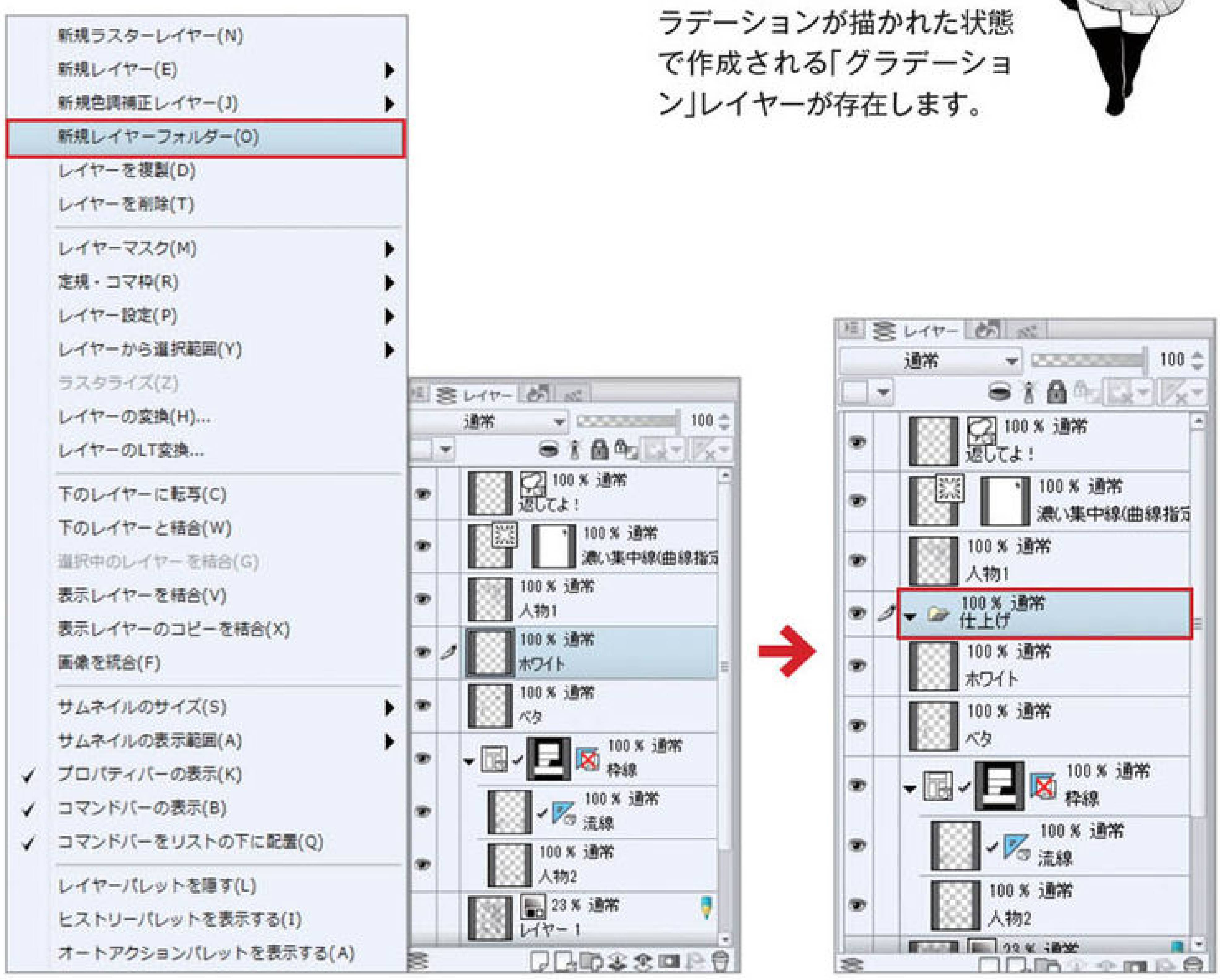
トーンを貼る前に、よく使うレイヤーの種類を学んでおきましょう。それぞれアイコンも変化します。今回は「トーン」レイヤーを用いてトーンを貼っていきます。その前にはトーンレイヤーをまとめて「フォルダ」として管理すると便利です。まずは「新規レイヤーフォルダー」から「仕上げ」と名付けたレイヤーフォルダーを作りましょう。



ほかにも、色の調整をする「色調補正」レイヤーや、画像の一部を非表示にする「レイヤーマスク」があります。

指定した色で塗りつぶされた状態で作成される「べた塗り」レイヤー、指定したトーンを貼り付けた状態で作成される「トーン」レイヤー、そしてグラデーションが描かれた状態で作成される「グラデーション」レイヤーが存在します。





選択範囲を作ろう

今回は自分でトーンの設定ができる「範囲選択」ランチャーを用いてトーンを貼りましょう。「自動選択」もしくは「選択範囲」ツールを使い、トーンを貼りたい箇所を選択します。これでトーンを貼りたい部分に選択範囲が作成されました。





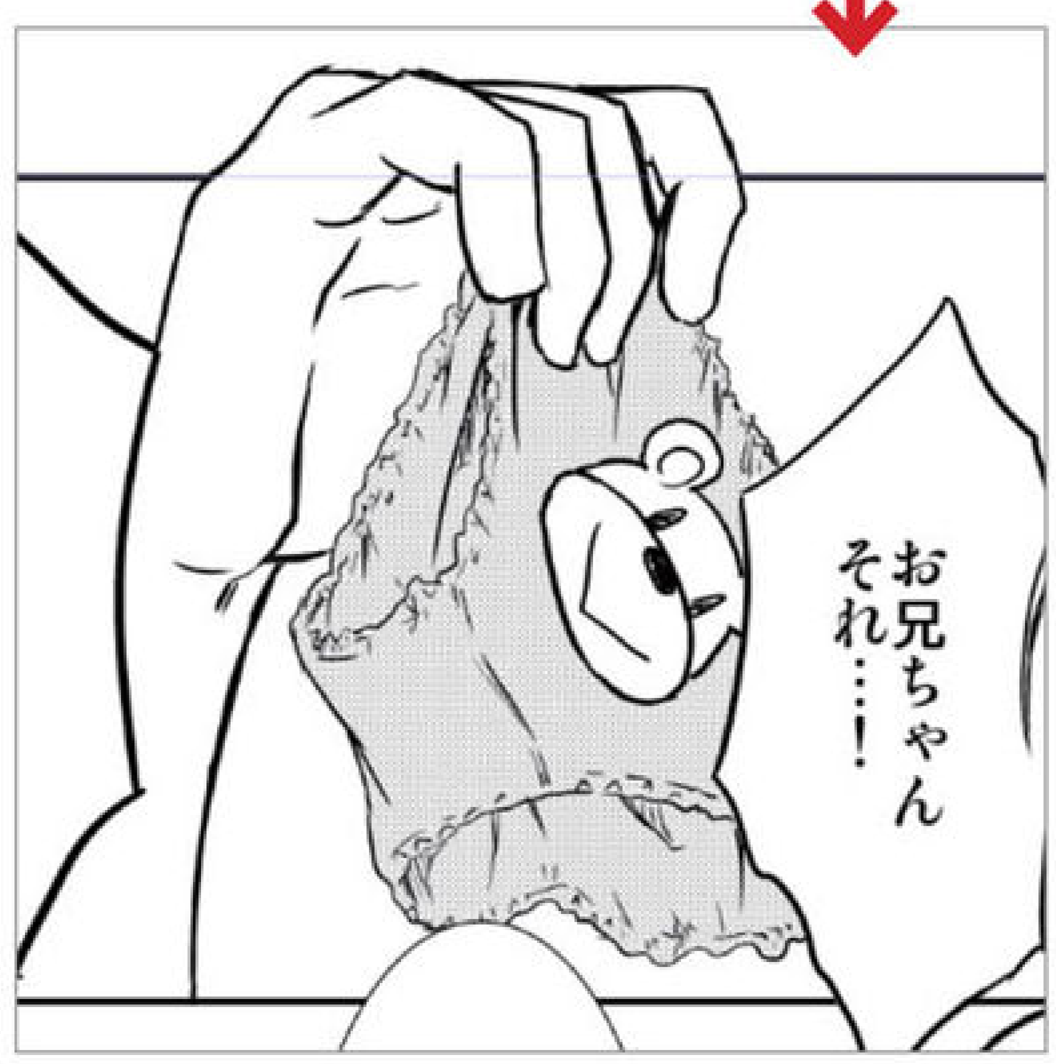
トーンを貼ろう

選択範囲を作成した後は、いよいよトーンを貼っていきます。「選択範囲」ランチャーの「新規トーン」をクリックすると、「簡易トーン設定」ダイアログが出現します。この画面ではトーンの濃度や図形、角度や線数といった細部の調整ができますので、好みのものに設定して「OK」をクリックしましょう。すると指定した範囲にトーンを貼れます。





トーンを貼った際、自動的にレイヤーパレットにトーン化された「べた塗り」レイヤーが作成されます。



同じトーンを貼ってみよう

すでに貼ったトーンと同じものを別の場所に貼りたい場合、貼りたいトーンレイヤーを選択した上で「塗りつぶし」ツールや「ペン」ツールを使うと書き加えることができます。



今回の場合、パンツに使ったトーンをバスタオルのシワの影や4コマ目のパンツに使用しています。





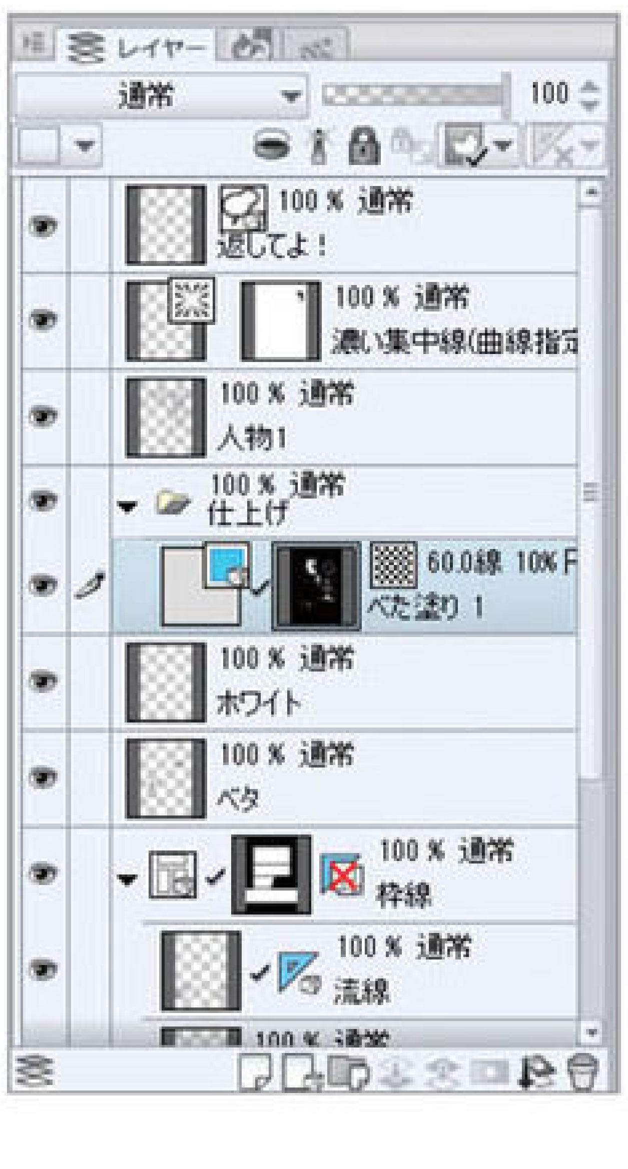
異なる線数や濃度のトーンを貼ろう

異なる線数や濃度のトーンを貼りたい場合、方法はふたつあります。ひとつはP35と同様の手順を行い、簡易ダイアログで異なる設定にして貼ること。もうひとつは、一度適当なトーンを貼ってしまい、あとでレイヤープロパティから変更してしまう方法です。





作成したトーンは、後から「レイヤープロパティ」より設定を変更することが可能です。



レイヤーを選択し、トーンを塗る際はサムネイルではなく、レイヤー名かレイヤーマスクのサムネイルをクリックする必要があります。

グラデーショントーンを貼ろう

グラデーショントーンとは、色の濃淡にグラデーションがあるトーンのことをいいます。主に奥行きを出したい場合や、光の向きを表現する場合などに適しています。まずは「自動選択」や「選択範囲」ツールを使ってトーンを貼りたい場所を選択します。続いて「ツール」パレットから「グラデーション」ツールを選び、「サブツール」パレット→「グラデーション」→「描画色から透明色」と選択します。その後、グラデーションをかけたい方向にドラッグするとグラデーショントーンを貼ることができます。

1



今回は大きくコマ全体に貼るため、「長方形選択」を使用しました。

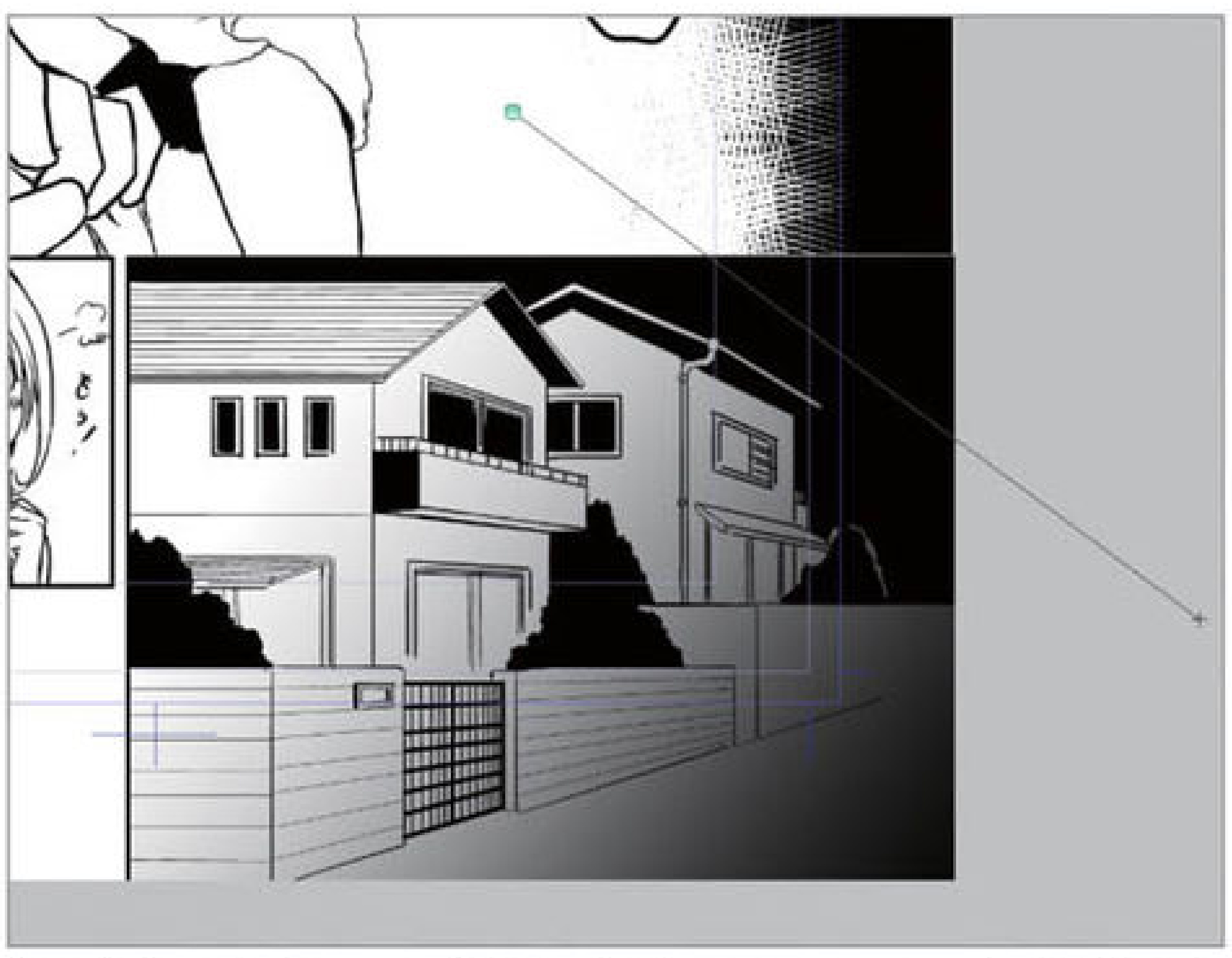


メインとサブの色が黒と白になっていることを確認しておきましょう。

2



3



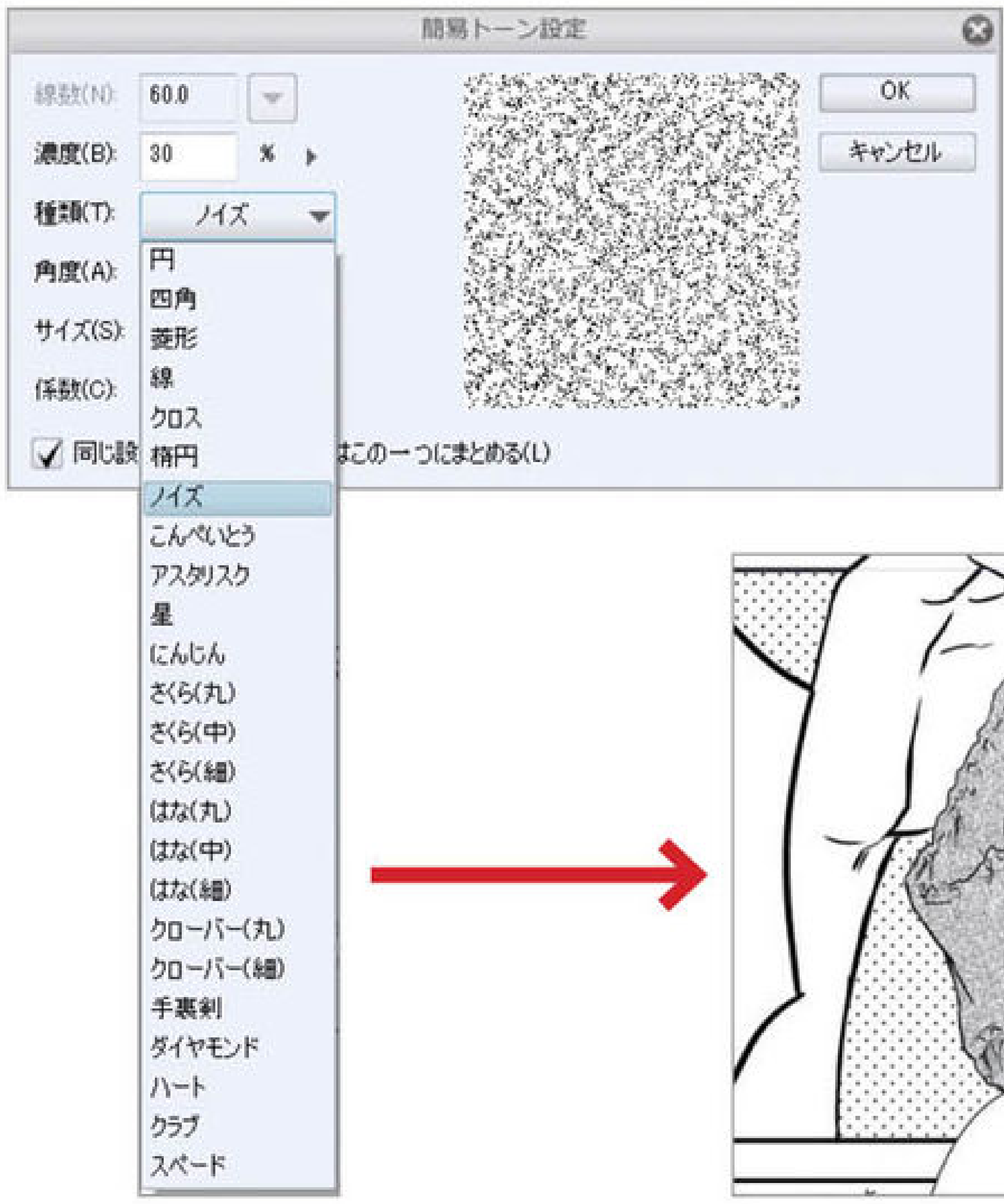
「オブジェクト」ツールを使えば、グラデーションの向きや位置を調整できます。

これもベタトーンと同じく、ペンツールや消しゴムを使って塗り足しや消去ができます。



網目以外のトーンを貼ろう

「簡易トーン設定」ダイアログにて、「種類」の欄を「円」以外のものにすることで、ハート柄や星柄などのトーンを貼ることができます。ここからは24種類の柄が選べますので、いろいろと試してみましょう。

❶


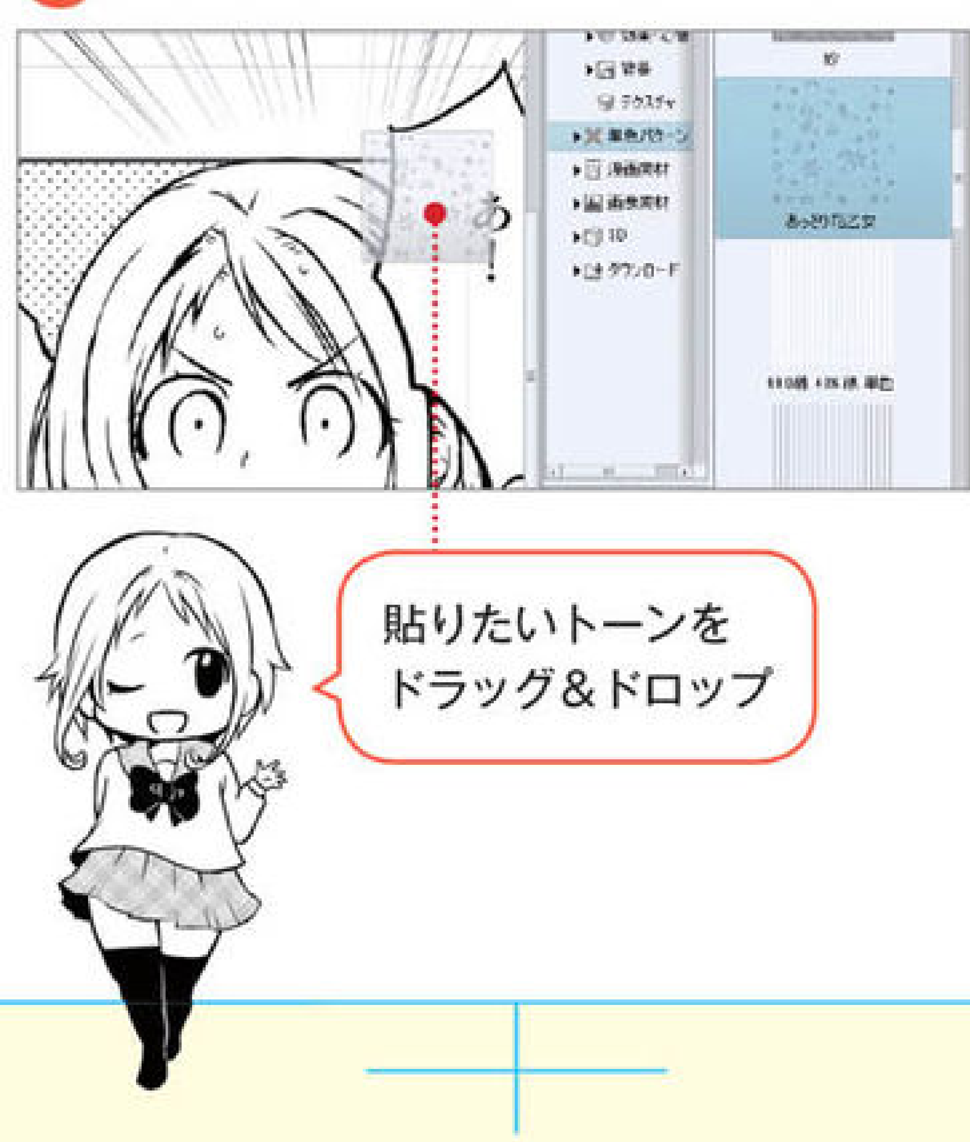
❷


素材パレットを使ってみよう

トーンを貼るには、「簡易トーン設定」を使う以外に「素材パレット」を使う方法があります。「ナビゲーター」の左上にある矢印をクリックして「素材パレット」を開きましょう。この中には「柄もの」トーンや「背景」トーンも収録されています。選択範囲を定めたあと、貼りたいトーンをドラッグ&ドロップするだけでOKです。

❶


❷

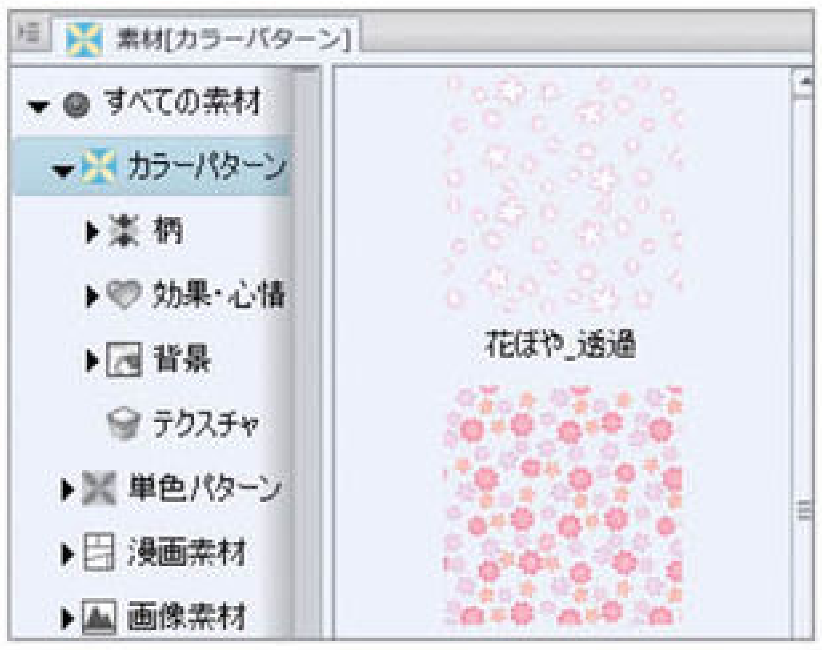

❸


❹


カラーパターンを使ってみよう

前ページではモノクロの素材をつかってトーンを貼りましたが、「カラーパターン」の中にあるフルカラーの素材もトーンにすることができます。まずは選択範囲を定め、貼りたい素材をドラッグ&ドロップしましょう。その後、作成されたトーンのレイヤーをクリックして「レイヤープロパティ」を開き、「トーン」ボタンを押すと簡単にトーンに変換できます。

❶



「簡易トーン設定」には存在しない柄も使えますので、お好みのトーンを探してみましょう。

❷





COLUMN トーンの素材を増やそう

CLIP STUDIO PAINT EXの機能を使えば、トーン素材を増やすことが可能です。ログインして「素材を探す」をクリック。あとは「トーン」で検索をかければ、有料無料問わず多数のトーン素材が見つかります。ダウンロード後は素材パレットの「ダウンロード」フォルダに素材が入っていますので、今までと同様の方法で使用可能です。



1

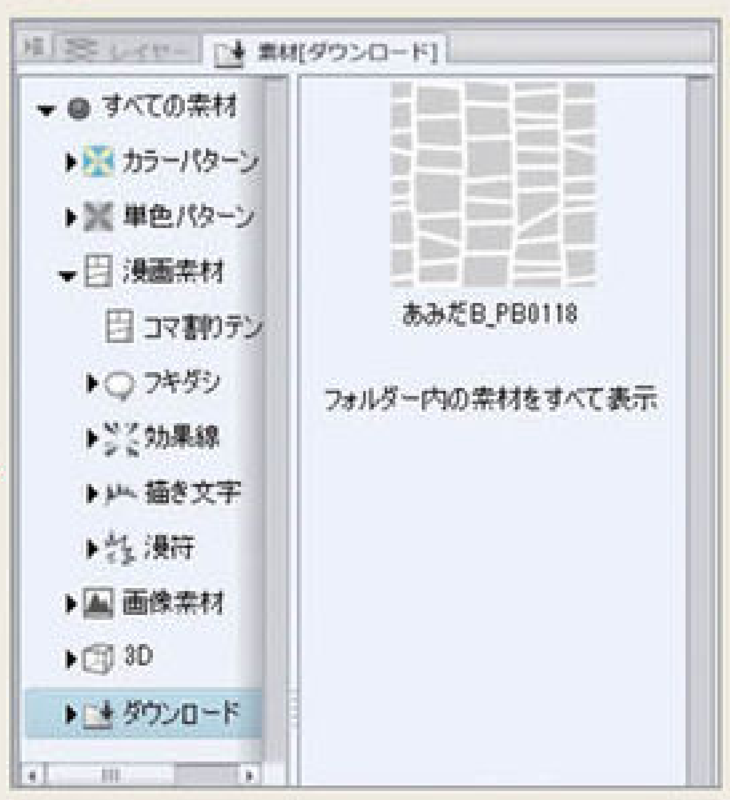


一部素材はログインしないとダウンロードできないので、素材を探す際は作成したアカウントで『CLIP』にログインをしておきましょう。

2



3



Lesson 11

描き文字を入れよう

仕上げの最後として、マンガ特有の表現である描き文字(擬音)を入れましょう。
ここでは基本的な描き文字の入れ方、文字色の変え方、
そして描いた描き文字をより見やすくする方法を
ご紹介していきます。



描き文字を入れよう

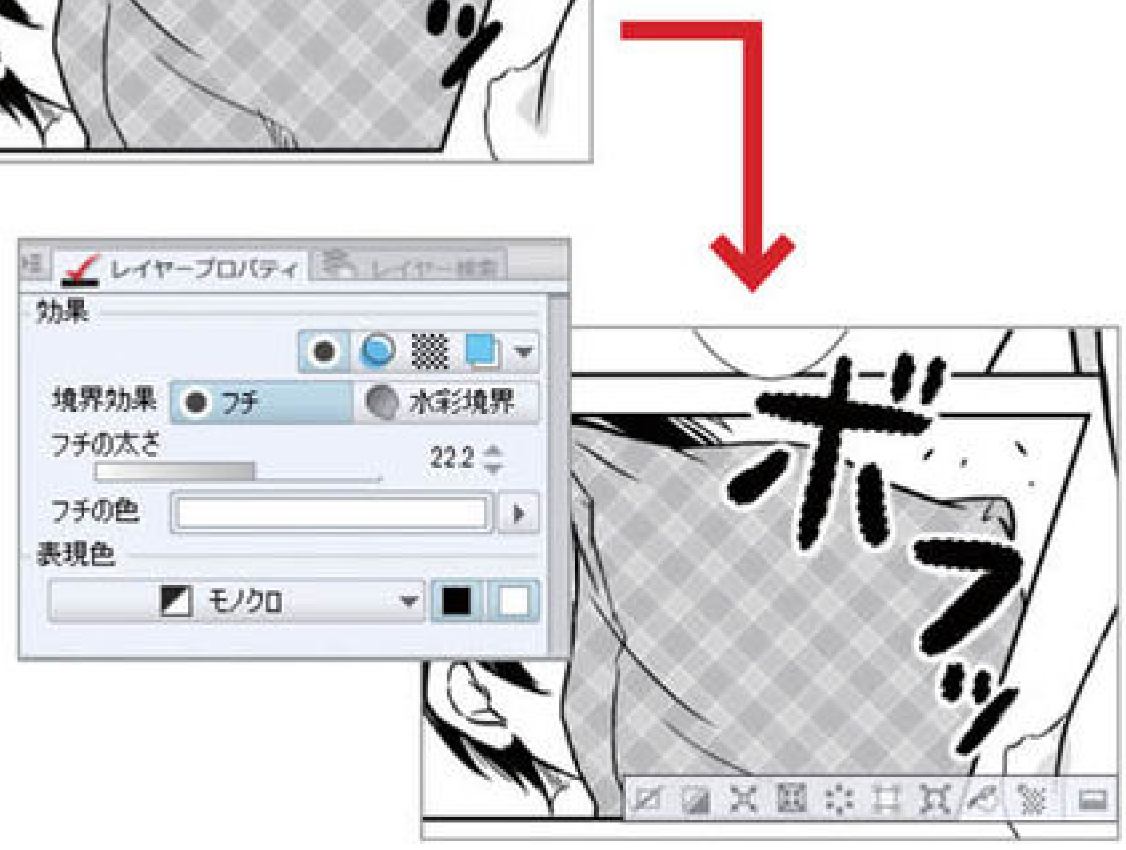
それでは、実際に描き文字を入れていきましょう。はじめに「レイヤー」パレットに「描き文字」と名付けたレイヤーフォルダを作成し、「ボフッ」「ドカッ」という名前の新規ラスターレイヤーを入れます。「レイヤープロパティ」の「効果」から「境界効果」→「フチ」を選択し、フチの太さを調節しましょう。また、Ctrl キーを押しながら、レイヤーのサムネイル部分をクリックすると、描画部分に選択範囲が作成されます。



このとき、「描き文字」フォルダは「フキダシ」レイヤーのひとつ下に置きます。



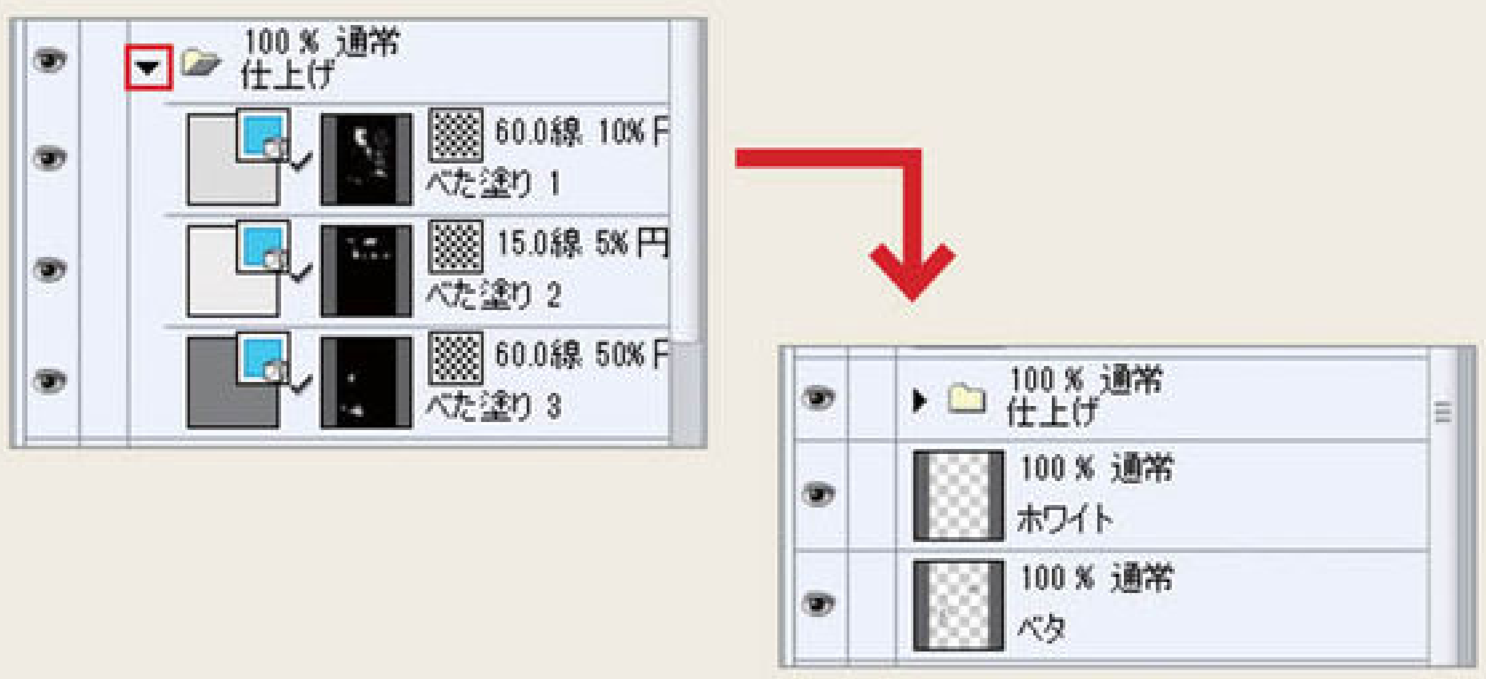
描き文字を描く際は対象のレイヤーを選択後、ペンツールなどを使ってキャンパスに描き文字を描いていきます。



COLUMN レイヤー表示を整理しよう

フォルダに収まったレイヤーは、フォルダー横の三角アイコンをクリックすると、フォルダー以外のレイヤーをパレットから非表示にできます。レイヤーがずらっと並んでいると作業しにくいので、使わないときは閉じておきましょう。





描き文字を白抜きにしてみよう

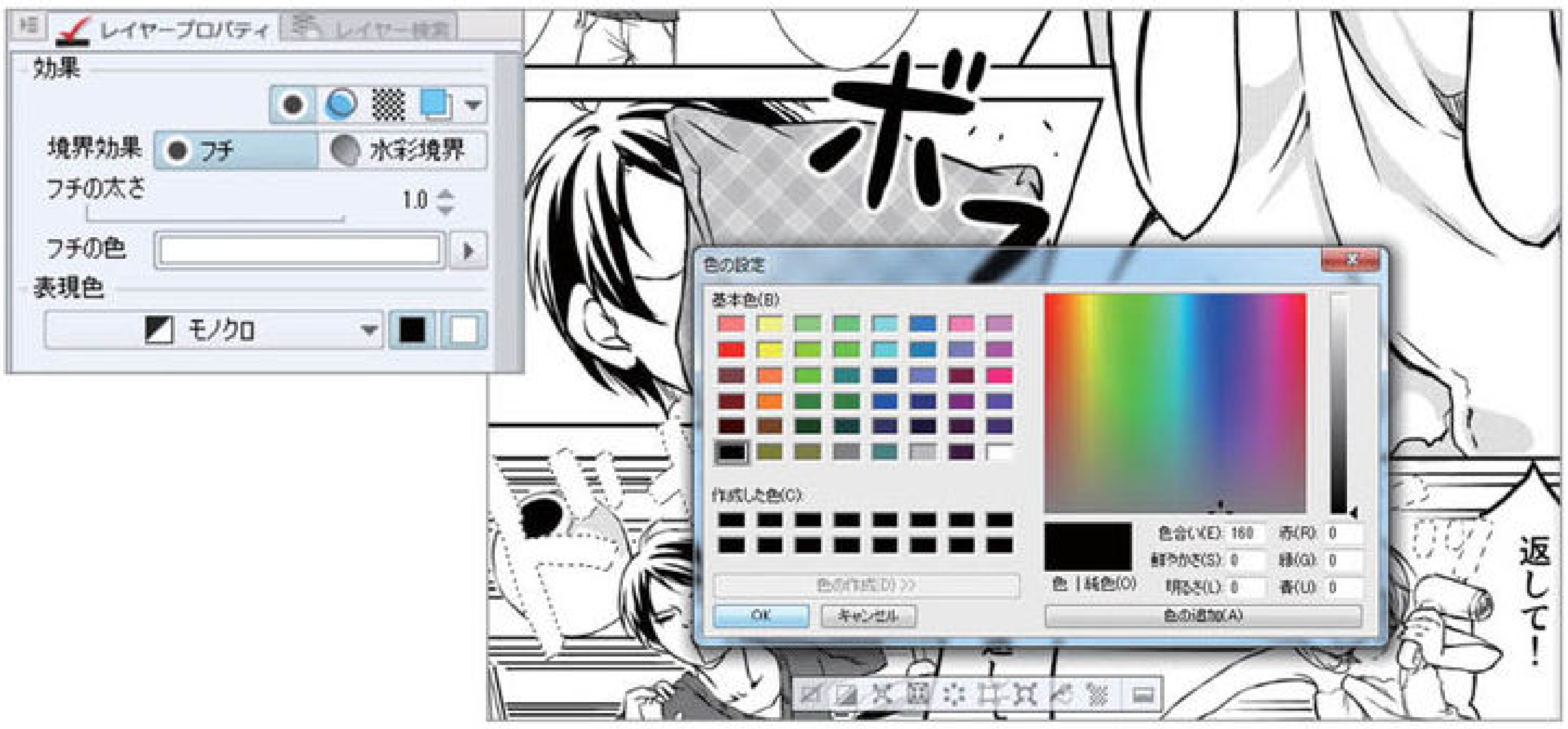
今回は描き文字を白抜きに変えてみましょう。P40と同様に「ドカッ」レイヤーに描き文字を描いたあと、Ctrlキーを押しながらレイヤーのサムネイル部分をクリックして、描画部分を選択します。そしてサブカラーの白を選択し、「選択範囲」ランチャーの「塗りつぶし」を選択します。このとき、サブカラーの白を選ぶのを忘れないようにしましょう。その後、「レイヤープロパティ」の「フチ」から「フチの色」の右をクリックし、「色の設定」から「黒」を選びます。





黒色で描き文字を入れましたが、このままだと背景に流線があるため、見づらく感じます。





「ドカッ」の描き文字を黒から白にし、このままだと見づらいため、黒のフチをつけました。



COLUMN

描き文字を見やすくしよう

白抜きにしただけだと若干見づらいため、「選択範囲ランチャー」から描き文字にトーンを貼りました。すると2のようになります。しかし、まだ文字の黒フチが背景と重なり溶けてしまった印象があります。そこで、「選択範囲」ランチャーから「選択範囲の拡大」を選んで拡大し、「ドカッ」レイヤーの下に新規ラスターレイヤーを作成したのち、拡大した選択範囲を白で塗りつぶしましょう。すると、黒フチのまわりが白くなり、背景に混じらず見やすくなりました。



1



2



3



4



5



Lesson 12

描いたマンガを保存しよう

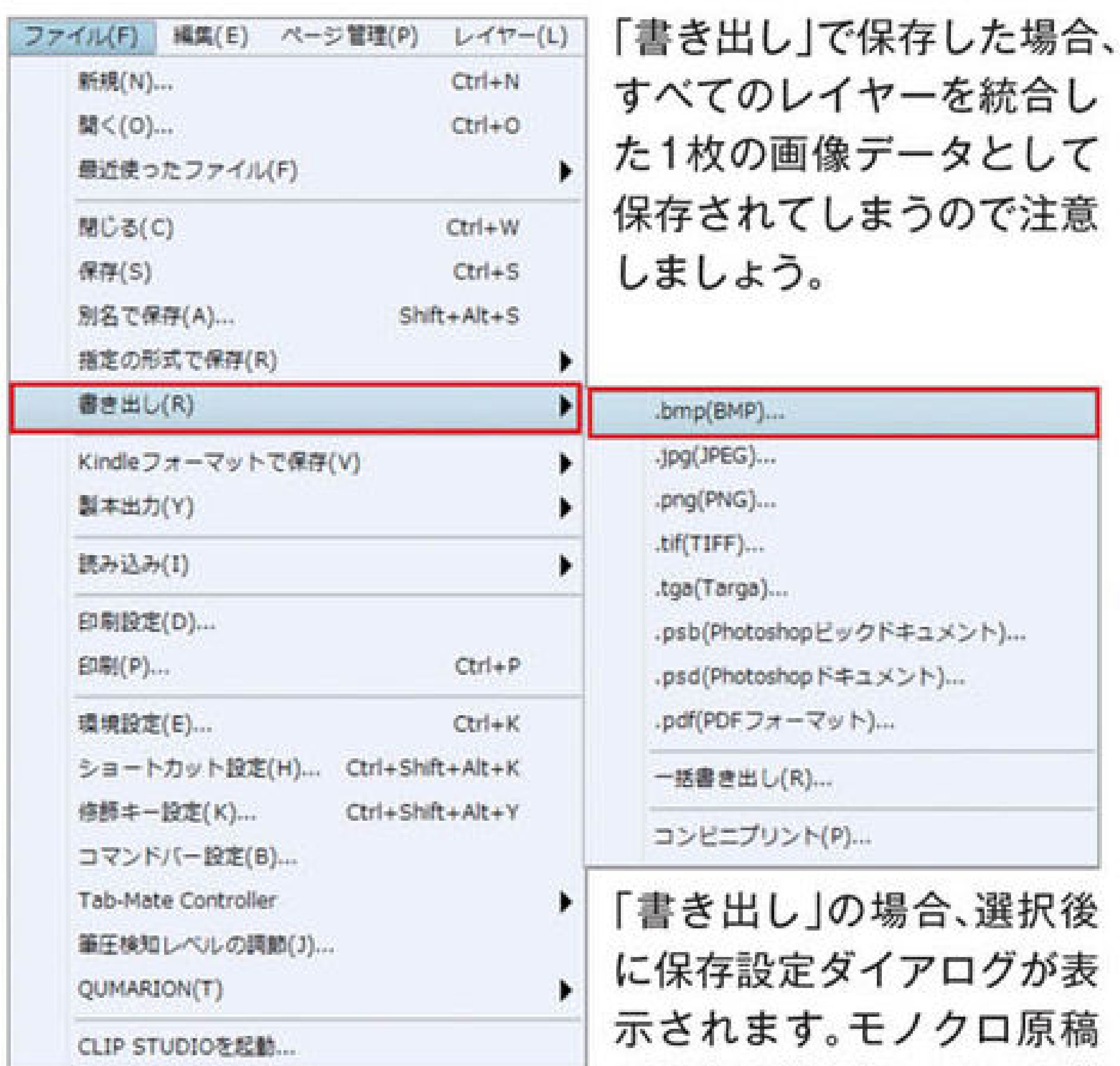
マシントラブルや停電などでデータが飛んでしまうことを防ぐためにも、保存はこまめにしましょう。ここでは各保存方法では、どのような形でデータが保存されるのかという点も併せてご紹介していきます。



保存時の注意点を知ろう

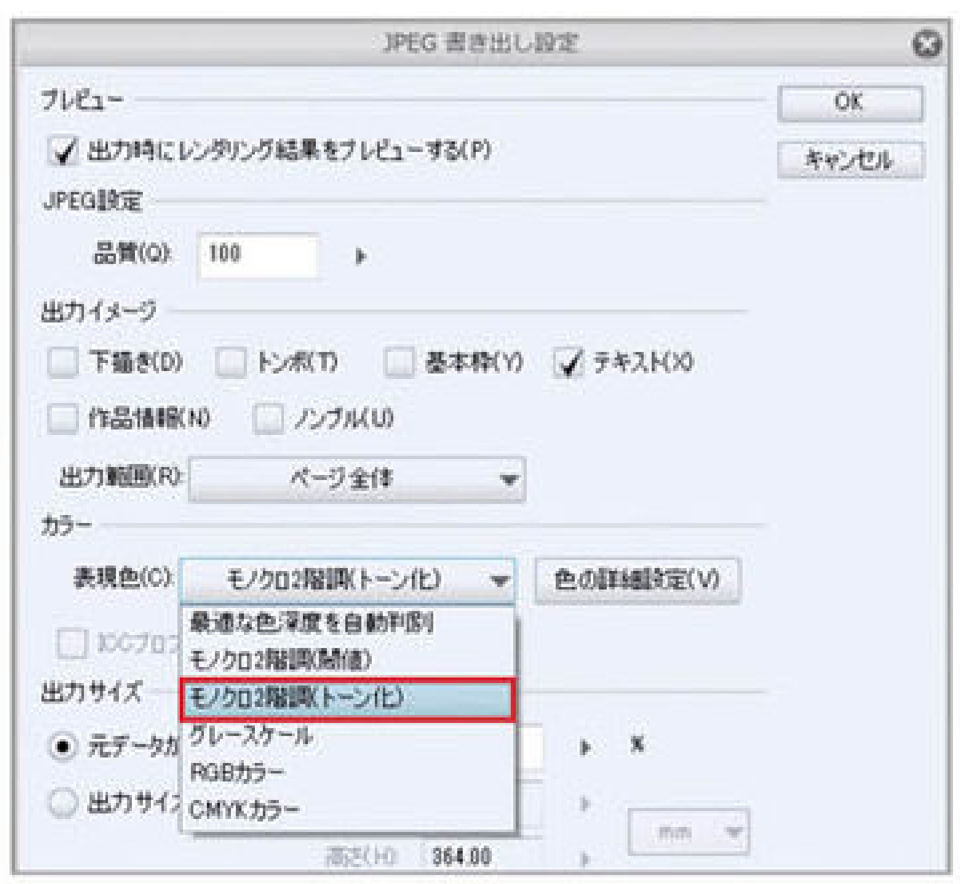
CLIP STUDIOでは、「○○○.lip」という固有の保存形式で保存を行います。保存をするには「ファイル」メニュー→「別名で保存」を選び、保存する場所を指定しましょう。また、「指定の形式で保存」を選んだ場合も同様にレイヤーは統合されずに保存されます。なお、「レイヤープロパティ」パレットの効果で、「トーン」→「マスク表現」→「階調」を「あり」に設定すると、マスクをグレーの階調でぼかす表現ができますが、これだとモノクロ2値では印刷できません。ぼかしたい部分はキャンバスの「基本線数」で不透明な部分の階調をトーン化して出力しましょう。





「書き出し」で保存した場合、すべてのレイヤーを統合した1枚の画像データとして保存されてしまうので注意しましょう。

「書き出し」の場合、選択後に保存設定ダイアログが表示されます。モノクロ原稿の場合は基本「モノクロ2階調」で保存しましょう。



モノクロ2階調は輝度50%を境界に、濃いものを黒、薄いものを白として印刷するため、ぼかし表現はうまく印刷されません。


あ！
お兄ちゃん
それ…！
私の
クマちゃんパンツ！
俺の洗濯物に
混じってたぞ
ヒラ ヒラ
亜加里いつまで
こんな幼稚な…
ボフッ
ガンッ
返して！
返してよ！
ドカッ
ちょっ…！


ガッ
かえ…
して…
ズオオオオ
よおおおおおお〜
えええええええ〜!?
ピクピク

Lesson EX

描いたマンガを投稿しよう



せっかく描いたマンガは、多くの人に見てもらい、感想・評価を受けて、
次作品の糧にしましょう。ここでは、いわゆる「マンガ投稿サイト」に
投稿する場合や、出版社にマンガを持ち込んで
編集者さんに見てもらうときの注意点をご紹介します。

マンガ投稿の注意点

投稿サイトや新人賞、持ち込みなどを行う場合、その雑誌やサイトごとの規定フォーマットがあります。原稿を出力する前にしっかりと確認しておきましょう。

投稿時は、封筒に「折曲厳禁」と書くのをオススメします。さらに台紙などを封筒に入れて補強したり、万一濡れてしまっても大丈夫なように原稿をビニールで覆ってから梱包すると、なおベターです。



投稿サイトも豊富に存在します。直接読者の意見が聞けるというのが最大のメリットですので、いろいろな意見を聞いて今後の参考にしてきましょう。



TIPS マンガ投稿サイト

ニコニコ静画



http://seiga.nicovideo.jp/

右上の「投稿する」からマンガが投稿できます。スタンダードなマンガ形式と、縦書きのウェブマンガ形式が選べるほか、『ニコニコ動画』と同様に閲覧者のコメントがつくのが、本サイト最大の特徴です。

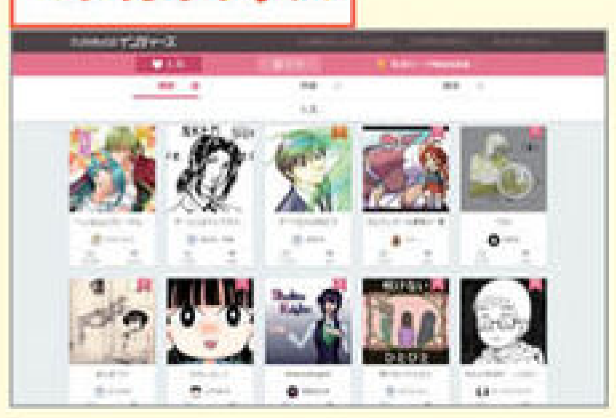
Comico



http://www.comico.jp/

スマートフォンで読むことに秀でた縦読み形式のマンガが特徴です。普通のマンガとは異なる特殊な書き方をする必要があるため、詳しくは第4章（P163 ～）を参照しましょう。

マンガボックス



https://www-indies.mangabox.me/

カラーでもモノクロでも縦読みでも横読みでも投稿可能という自由度の高さが魅力的です。定期的に「リーグ戦」というコンテストを開催し、上位には賞金も出るので、モチベーションを保ちやすいところもポイント。

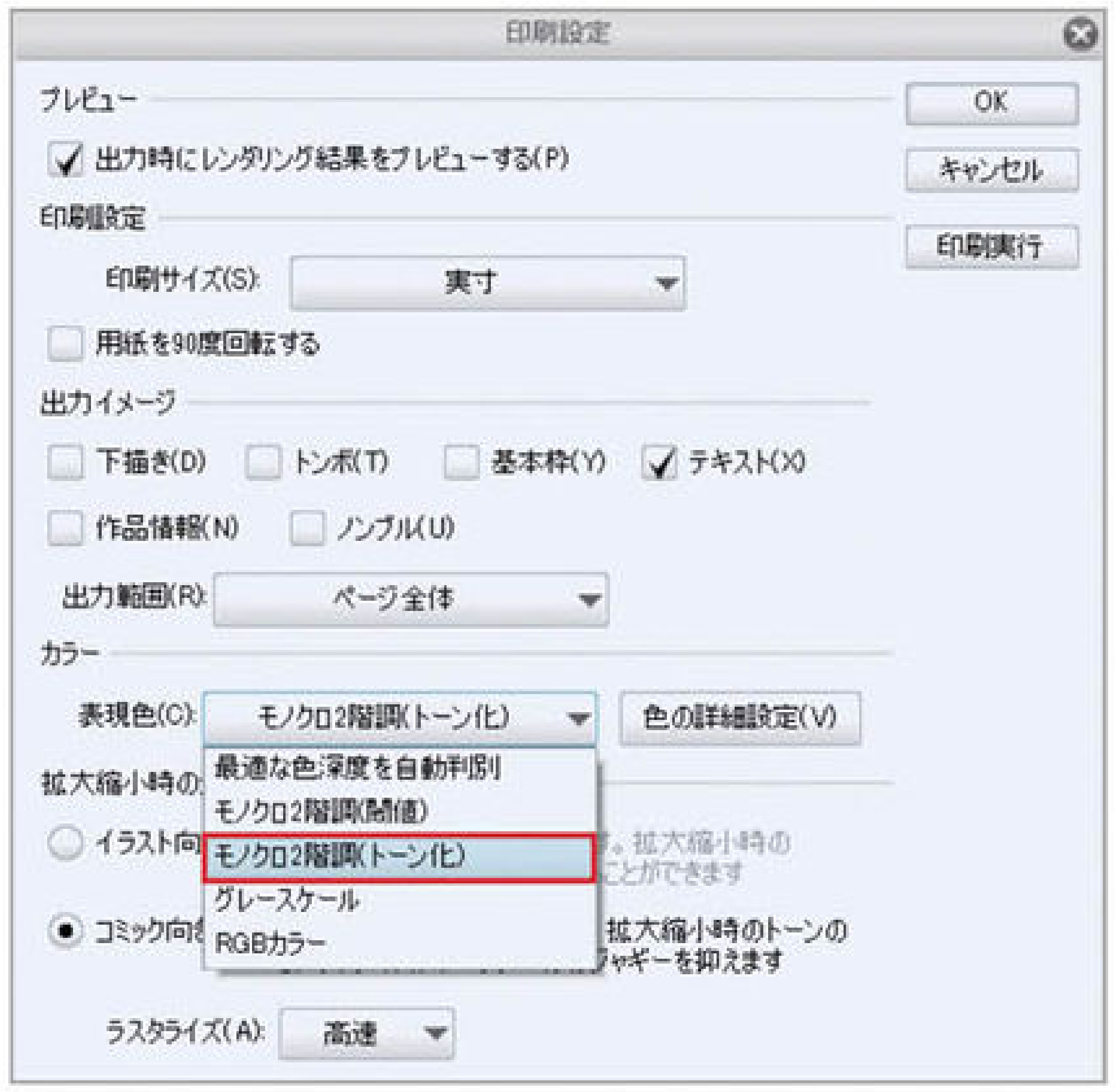
ここでは、特に有名な3サイトをご紹介。それぞれ投稿方法や特色、用紙設定のフォーマットなどが異なってきますので、描く前にしっかりと調べて「投稿したいサイトと自分のマンガの用紙設定が違った」なんてことがないようにしましょう。



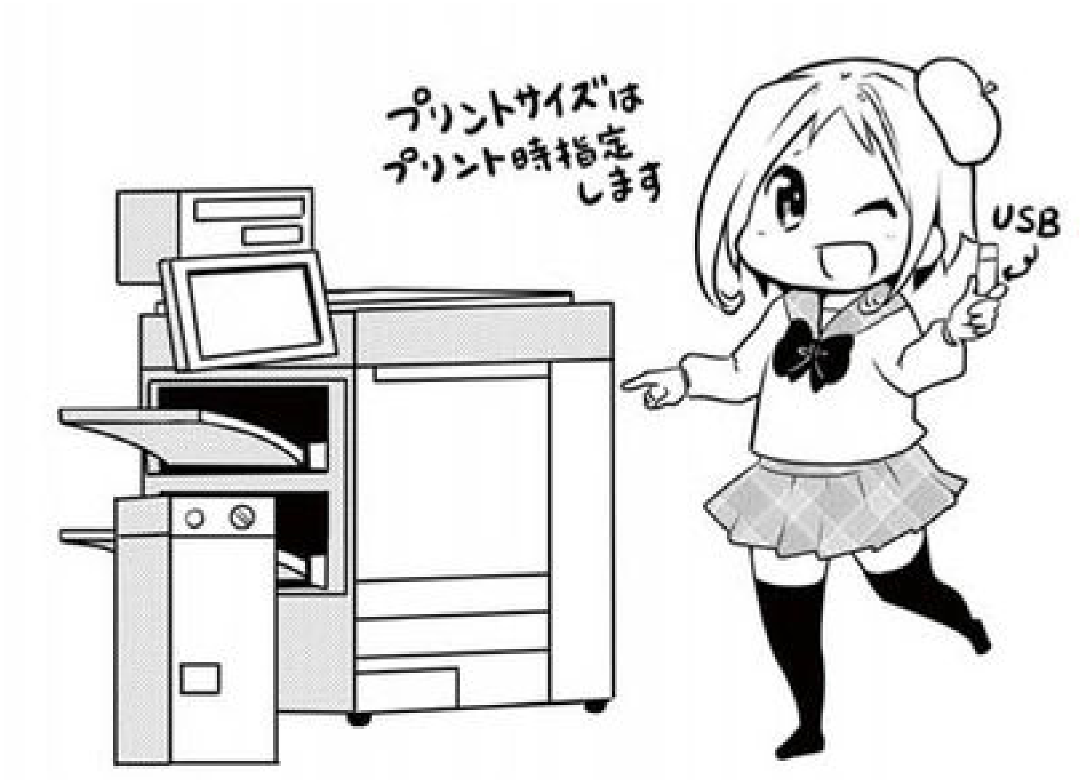
マンガを印刷しよう

新人賞に応募する際や出版社に持ち込む際は、印刷しておく必要があります。ご自宅にプリンターがある場合は「ファイル」→「印刷設定」から印刷しましょう。プリンターがない場合、コンビニプリントを活用するのも手です。また、読み込む画像1枚あたりのデータサイズに上限がある場合がありますので、出力サイズなどは多少縮小させることをオススメします。





「書き出し」を使ってコンビニプリントに対応するjpgやpdfなどの形式にしてマンガをUSBメモリなどに保存したあと、コンビニへ持って行きましょう。



プリントするサイズは、プリントの際にコンビニプリンタのコンソールで指定します。

COLUMN CMYKとRGB



カラーで原稿を描いていた場合、カラーモードの「CMYK」と「RGB」を理解しておかないと「印刷されたものが思ってた色と違う……」ということになります。「CMYK」はシアン・マゼンタ・イエローと黒を用い、ちょうど絵の具を混ぜ合わせるようにして色を表現します。一方、「RGB」はレッド・グリーン・ブルーの「光の三原色」を用いて色を表現します。このようにそもそもの色の表現方法自体が異なるため、「RGB」で描いた色を「CMYK」に変換すると、やや くすんだような色味に変わります。主に印刷物に使われるのは「CMYK」方式なので、同人誌などでカラー原稿を作る際は注意しましょう。

CMYK



RGB



出版社に持ち込みをしよう

出版社に持ち込む前に、自分の描いた作品がどの雑誌向きなのかという点を考えましょう。例えば「少年○○」とついた雑誌ならば少年向け、「ヤング○○」とついたならば青年向けというように、それぞれの雑誌ごとにターゲットにしている読者の年齢は異なります。そのため、自分の作品と雑誌がミスマッチだと、持ち込んだのにムダになってしまうこともあります。どこに持ち込むかを決めたら、出版社に電話をして必ず予約をしましょう。地方にお住まいの場合、持ち込み日程を調整して何社かに持ち込めるようにスケジュールを組むのがオススメです。





電話予約の際には、相手に失礼のないように。「持ち込みの予約をしたい」という点と「どの雑誌に持ち込みたいのか」という点をハッキリ伝えましょう。

だいたいの場合、持ち込み予約を受け付けて下さった編集さんがそのまま担当の編集者さんとなります。第一印象が大事です。

そのままプリントアウト原稿が編集さん預かりになった場合を想定して、キチンと封筒に入れて名前を描いておきましょう。

雑誌によっては、原稿裏に作者の情報を書く必要があったり、CD-ROMなどの原稿データを添付する必要があるところもあります。

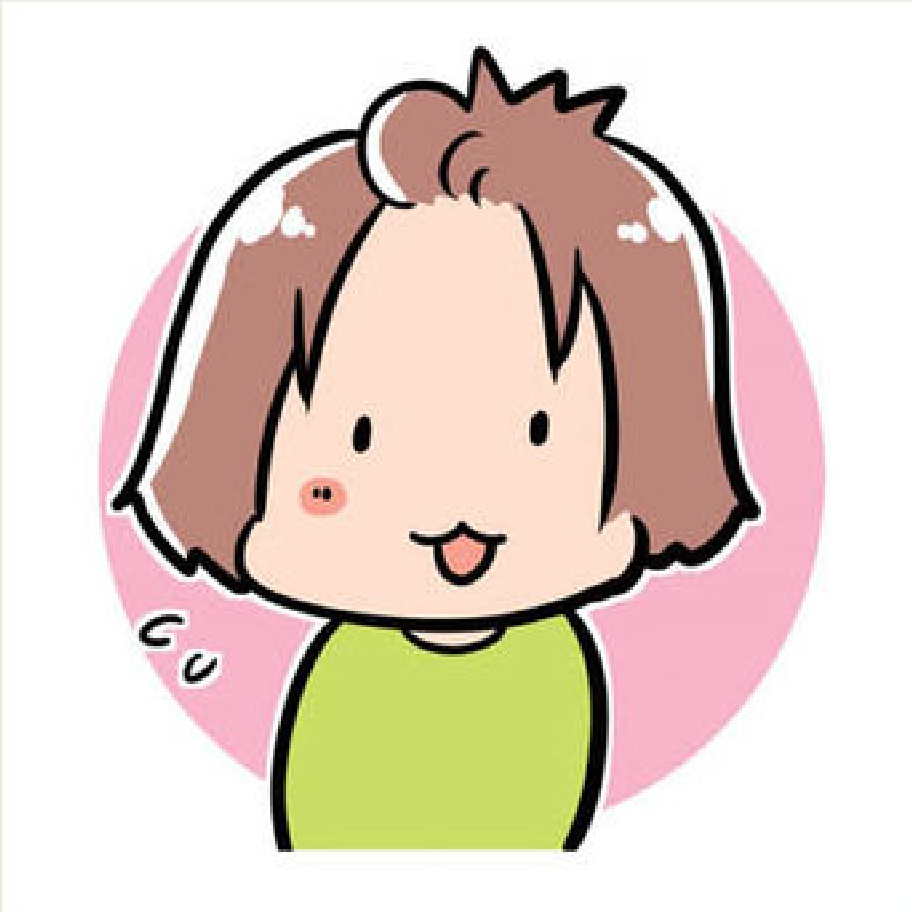


何らかのトラブルで予約時間に遅れそうな場合、必ず電話しましょう。



お話を伺う際はメモ帳が必須です。





おりはらさちこ

おりはらさちこ

可愛い女の子が登場するマンガを得意とし、自身のブログでも実体験をコミカルに描いたエッセイマンガを掲載しているマンガ家。著作に「同棲終了日記」（双葉社）や「にぃづまごっこ」（竹書房）、「愛しの桜さん」（ぶんか社）、「恋するヤンキーガール」（双葉社）などがある。

HP http://ameblo.jp/yomenekonekoneko/
Twitter @oriharasachiko
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=4567331

マンガ家を目指した理由は？ Q01

A 描きたいマンガがあったから。マンガの世界に身を置いて、もっと絵が上手くなりたかったからです。

尊敬するマンガ家と、その理由は？ Q02

A たかの宗美先生を挙げさせていただきます。私は主に４コママンガを描かせていただいておりますが、たかの先生は４コマの世界を牽引する方でいらっしゃいます。追いつくことは無理でも、ぜひ私もマンガの世界を盛り上げる一員であれたらと思います。

クリップスタジオを使い始めたきっかけは？ Q03

A 元々同じセルシス社様の「コミックスタジオ」を使用していて、そこから移行した感じです。きっとこれからは「クリップスタジオ」がマンガ作成ソフトの代名詞になるのではないかと思ってます。

クリップスタジオのおすすめポイントは？ Q04

A 自身で撮った写真を、クリップスタジオの「ライン抽出」で、そのままマンガ背景に出来るのは便利だと思います。操作に困った時のサポートも万全なのが嬉しいです。

第2章
少年マンガの描き方編

晴瀬ひろき



第2章からは、ジャンル別のマンガ制作を、実際にマンガ家の制作過程を参考に解説していく。
この「少年マンガの描き方編」では、晴瀬ひろき氏が少年マンガを制作する中で、
晴瀬ひろき氏の論理的な誌面構成と迫力を生む表現方法を説明している。
普段聞くことの少ない現役マンガ家の考え方やテクニックを吸収し、
自分の今後のマンガ制作に反映していこう。


神様の回答(こたえ)


俺の名前は
平林均（ひらばやしひとし）
何のとりえもない極々々々々々々フツ〜〜〜〜の高校生だ
ゆえに女の子との出会いがない
神様
出会いが欲しい!!
どーか俺に出会いを…
つーか
俺もハーレムアニメの主人公のように
女の子に囲まれたい!
つーか


一度でいいから死ぬほど女の子に追いかけられてみたい!!
なーんて…
ね
所詮俺みたいなモブには
縁のない絵空事だよな…
その願い
聞き届けた
………
え?
なんだ?
今声が…
うわっ
きゃーッ!!


いたたた…
ぱっ
んっ
!?
ごごごめんなさい
だ
大丈夫？
こ、これは
まさか……
まるで
アニメのような
シチュエーション!?
タタタ…
遅刻～～


くんずほぐれ〜〜
きゃあああああ
ぶはっ
どこ触ってんだ——っ
こ、これぞラブコメの王道……
痛いが…
幸せッ!!
ハァ
やはり本当に……
ハァ
平林くん



わら
わら
わら
あの…今あなたに ひとめぼれしちゃって
これ… 読んでください♥
ずるーい
私が 先よ!!
均くーーーん!!
なにイイイィ イイイイ!?
ややや やっぱり
ホントに お願いが叶ったのか 〜〜〜〜〜〜!?
ねえ 均くん
オオオオオオオオ
誰を…
選ぶの?
え…



待ちなさ――――い
ドドドドド
うわぁああああああああ
ちょちょちょちょ ちょっとまって――――!!
逃がさないわー!!
どこいった?
向こうを探すわよ!!
ハァ
ハァ
ハァ
均く～～ん
げっ!?
まだ!?


均く～～～ん!!
ウ……
ウソ…だろ……
ゴッ
平林均
享年16歳
願いは叶ったけどさぁ……

第1章
第2章
第3章
第4章
第5章

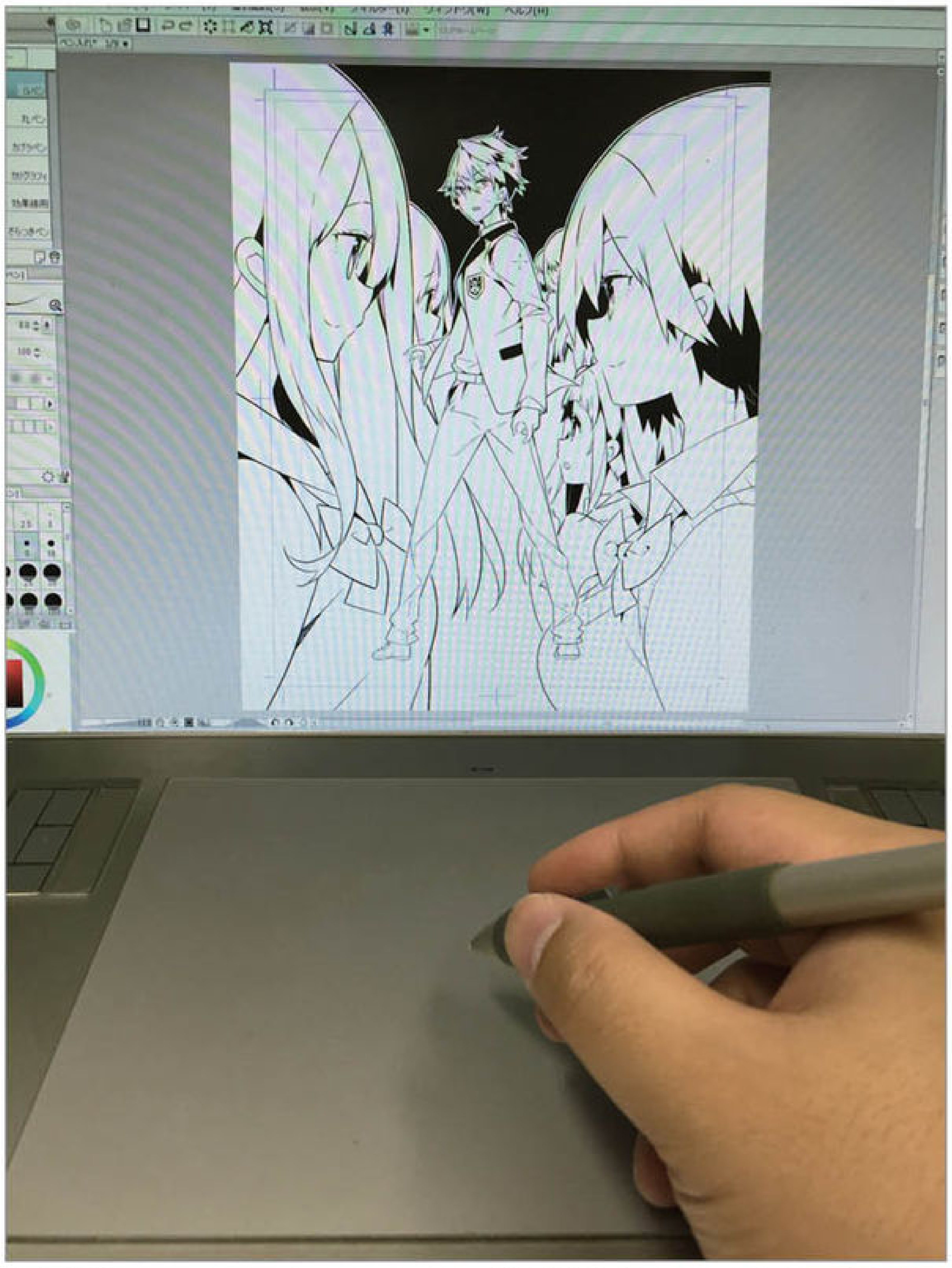
Lesson 01

少年マンガを描く前にプロットを考える

面白いマンガを描こうと思っても、なかなかすぐには描けないもの。
描くためには、まず自分の描きたい物語やキャラクターをまとめ、
マンガ用の企画書を作ってみよう。

マンガを描く前に

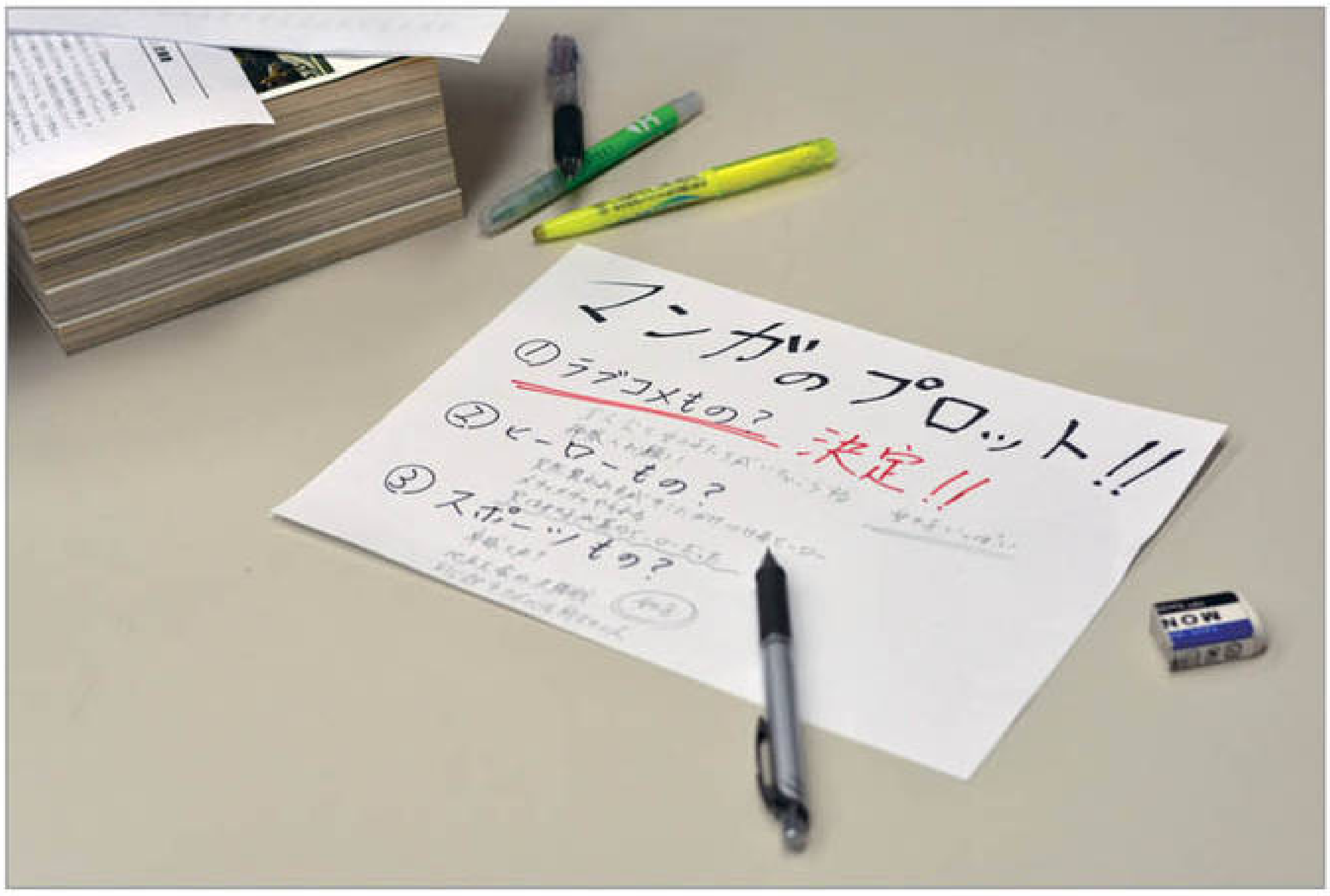
マンガを描く前に、まずどんなマンガを描くのか決めましょう。自分が描きたいジャンルやテーマを決め、そこから具体的な内容を考えていきます。それがいわゆる『プロット』です。『プロット』とは「誰が」「いつ」「どこで」「何を」「どのように」「なぜ」するのか、などのストーリーの柱となる要素を簡略化して表現したものです。まずはそのプロットを作る行程を順に追っていきたいと思います。



現在主流となっているパソコンでのマンガ作成を紹介していきます。写真にあるようなペンタブレットもあると、とても便利です。

アイディアを出す

今回は少年マンガ講座用の漫画なので、「少年マンガらしい動きのある」「キャラクターが可愛い」という2点を中心軸に据え、３本のプロットを考えました。プロットは、世界観や展開が他者が見てもわかるようにまとめましょう。



1 ラブコメもの





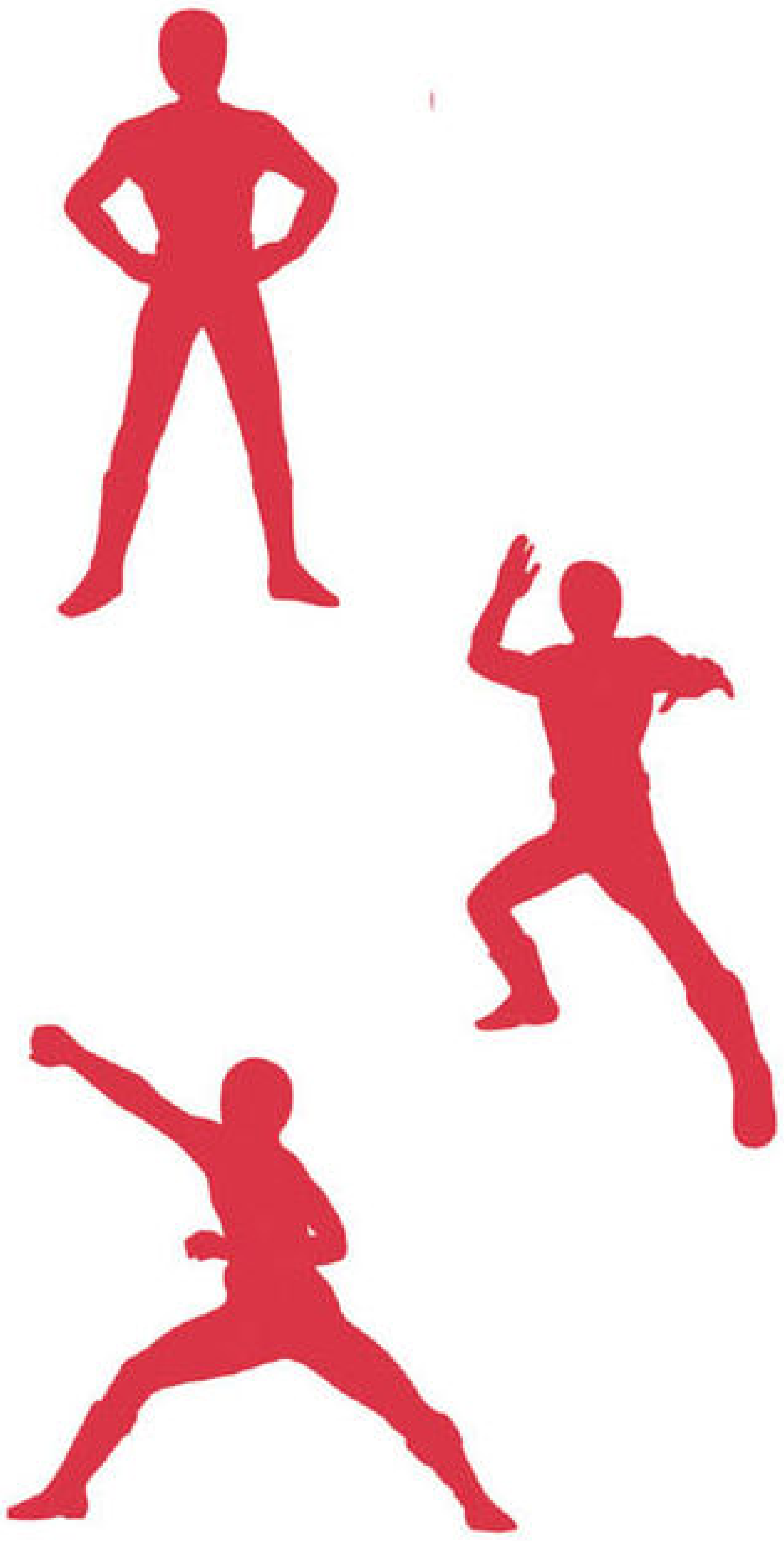
内容

主人公は男子高校生。女の子と出会いのない生活を嘆いており、ある日、神社で「女の子との出会いが欲しい。死ぬまで女の子に追いかけられたい!!」と神様に願う。その願いが叶い、曲がり角で出会いがしらに美少女とぶつかったり、ラッキースケベなことが起きたりとハーレムマンガのような展開が連続して起こり、よろこぶ主人公。しかしそれはどんどんエスカレートしていき、街中の女の子に押し寄せられ、押しつぶされそうになる。命からがら逃げだすが、女の子が運転していた車に撥ねられ、死亡する。

2 ヒーローもの

内容

ヒーローが街を破壊する怪獣たちと戦っている世界。数多くのヒーローが存在しており、ヒーロー同士の助け合いが行われていたりもする。そんななかで起きたあるヒーローの話。独力で怪獣を退治できなかった彼は、別のヒーローに応援を要請していた。だがまだ到着せず苦戦する。その折、幼い少女を発見し、彼女の盾となって助けるが深手を負ってしまう。絶体絶命に陥るヒーロー。その瞬間「邪魔よ、どいて」という言葉が聞こえ、助けた少女が突如ビームをだし怪獣を倒してしまう。実は一般人かと思われた少女こそが、応援にかけつけたヒーローだったのだ。「……早く言ってよ」と彼はガックリとうなだれるのだった。



3 スポーツもの



内容

主人公は女子卓球部員のAとB。大会の準決勝、最終セット。主人公たちは9対10で負けており、先に1点取られると負けてしまう状況。ふたりは昔からダブルスを組んでいるが、いつからかAはBに実力差を付けられ始め、それが原因で関係がギクシャクしている。しかし最後の1球、Bは昔よく使った必勝パターンのサーブを打った。それはふたりの関係を修復したいというBの希望であり、それを受け取ったAは3球目の攻撃を決める。一度追いついたものの試合には負けてしまったが、ふたりは昔のように笑いあい、3位決定戦に臨むのだった。

取材やネタ集め

マンガのアイディアにリアリティを与え、世界観に深みを出すために取材をしましょう。作成したプロットのなかから今回は「ラブコメ」を描くことを決めましたので、シーンに登場する建物や物品などの写真を撮影したり、印象に残るものをメモに残したりします。写真やメモをとるときはひとつだけにせず、2個、3個と数を残すことを心がけましょう。



資料として写真やメモを必ず取るようにします。写真は少し角度を変えるだけで劇的に変化しますので、なるべく多く撮りましょう。

道具 車







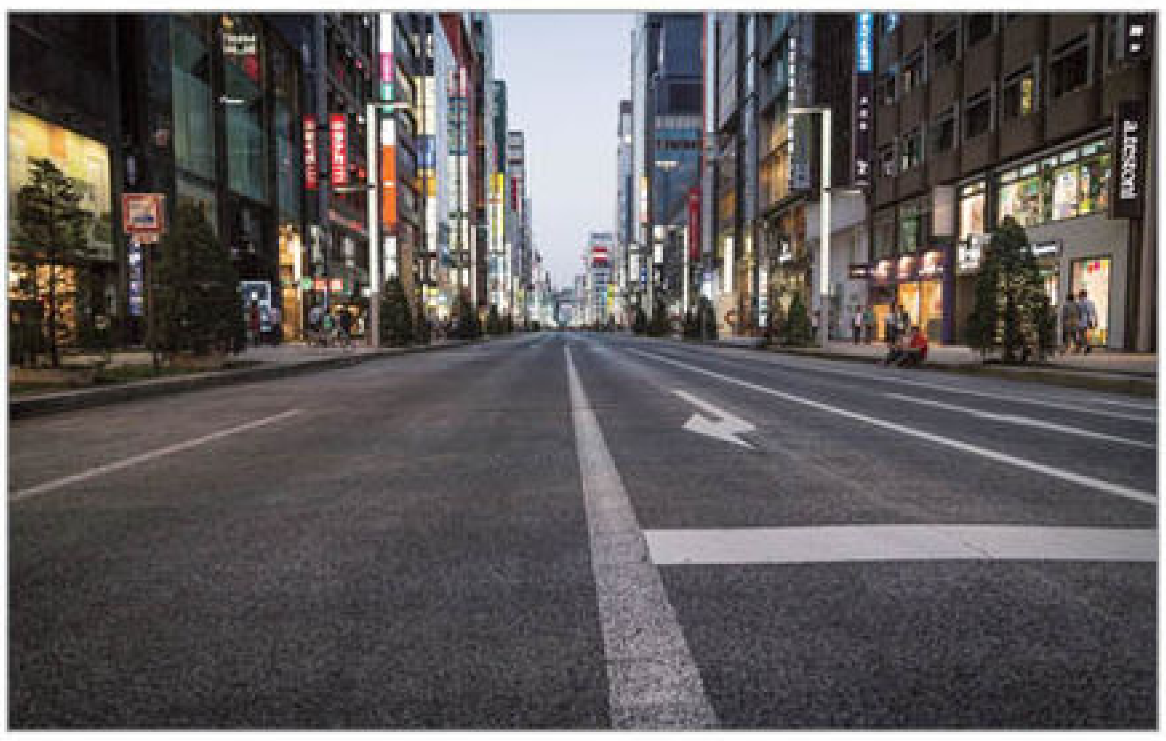
オチに車を使用するため、どんな車がいいか考えましょう。いろいろな車種を撮っておけば、ほかのアイディアにも転用できます。

道具 手紙



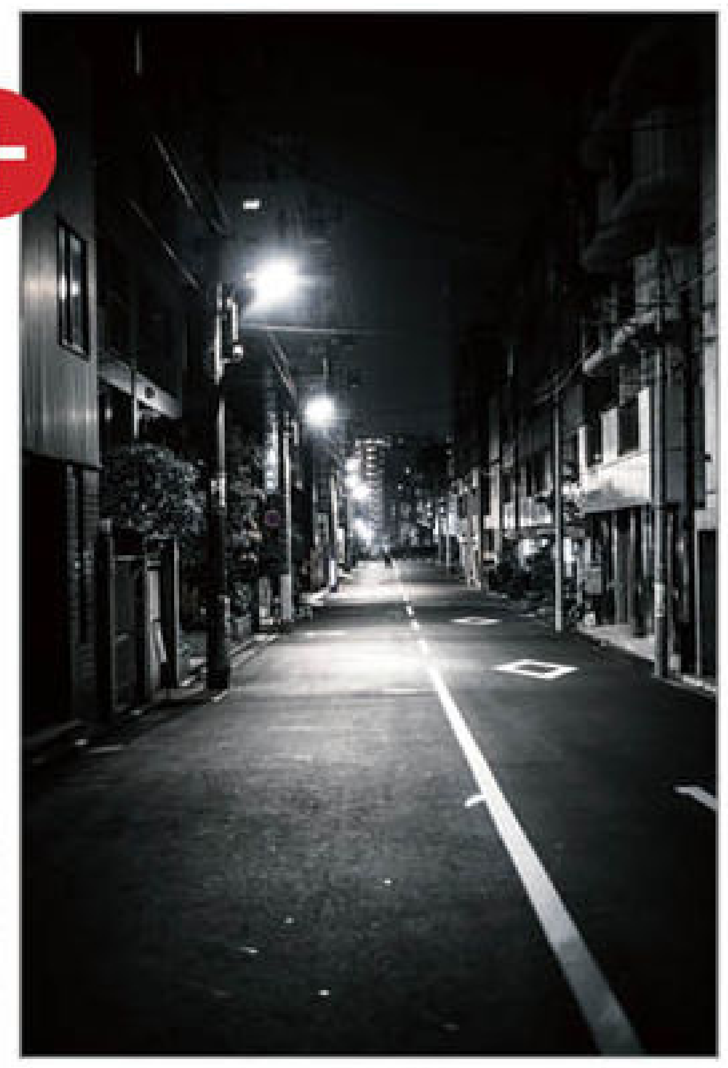
ちょっとした小物も参考用に撮影やメモをしておくと便利です。登場人物の心情や変化を表現する際に使用することができます。

場所 街









舞台となる街並みや住宅街も写真に収めておきましょう。写真そのままを参考にするのではなく、何種か組み合わせて考えることもできます。

場所 神社









今回物語のはじまる場所として、神社は重要な場所となります。できるだけ詳細に、いろいろなパターンを撮影しておきましょう。

シナリオを考える

マンガの方向性が決まり、情報が集まったら次はシナリオを書く作業に入ります。ここでいうシナリオとは、キャラクターの行動とセリフを書き出したものですが、大切なのはコマ割りとそのコマ内に描かれるキャラクターや背景などをこの段階からイメージしながら書いていくことです。

今回は片起こし（一般的な漫画の場合、左側のページから始まること）で8ページの漫画を描きます。そこでトビラ1ページ、物語の導入に2ページ、メイン部分4ページ、オチで1ページと仮定しました。ただし、最初に想定したページ数はあくまでガイドラインです。むしろシナリオを書いていく途中で臨機応変に変えていくことも、時には大切です。

❶ 何にどのくらいページを割くか

- トビラ 1P
- 導入 1P
- メイン 4P
- オチ 1P

❷ ストーリーの文字起こし



1．ラブコメ
主人公は男子高校生。主人公は女子との出会いの無い生活を嘆いていて、ある日、神社で神様に「女子との出会いが欲しい。死ぬまで女の子に追いかけられたい」と願う。その願いが叶い、曲がり角では出会い頭に女の子とぶつかったり、ハーレム漫画のような展開が連続して起こり、喜ぶ主人公。しかしそれはどんどんエスカレートしていき、町中の女の子に押し寄せられ、押しつぶされそうになる。命からがら逃げだすが、女の子の運転していた車に跳ねられ、死亡する。

2．ヒーローもの
ヒーローが街を破壊する怪獣と戦っている。多くのヒーローが存在している世界観で、他のヒーローに応援を求めているが、まだ到着していない。ヒーローは、今にも襲われそうな少女（10歳くらい）を発見し助けるが、代わりにダメージを負う。絶体絶命のピンチに陥るヒーロー。その瞬間、「邪魔よ、どいて」という言葉が聞こえ、ヒーローの助けた少女が必殺ビームを出し怪獣を倒す。実は、一般人かと思ったその少女が応援に来たヒーロー自身だった。「早く言ってよ」とガックリうなだれるヒーロー。

3．スポーツもの
主人公は女子卓球部員、AとB。大会の準決勝、最終セット。主人公達は9－10で負けている（先に一点取られると負ける）。二人は昔からダブルスを組んでいるが、いつからかAはBに実力差を付けられ始め、それが原因で関係がギクシャクしている。しかし最後の一球、Bは昔良く使った必勝パターンのサーブを打つ。それは言外に二人の関係を修復したいというBの希望であり、それを受け取ったAは三球目攻撃を決める。一度追いついたものの結局試合には負ける。しかし二人は昔のように笑い合い、次の試合に臨むのだった。

- キャラクターの行動
- キャラクターの台詞
- コマ割りのイメージ

❸ キャラクターデザイン



- 外見デザイン
- キャラクターの性格
- その他（癖や持ち物）

etc……

❹ ネームへ移行

TIPS

ページの「めくり」を意識する

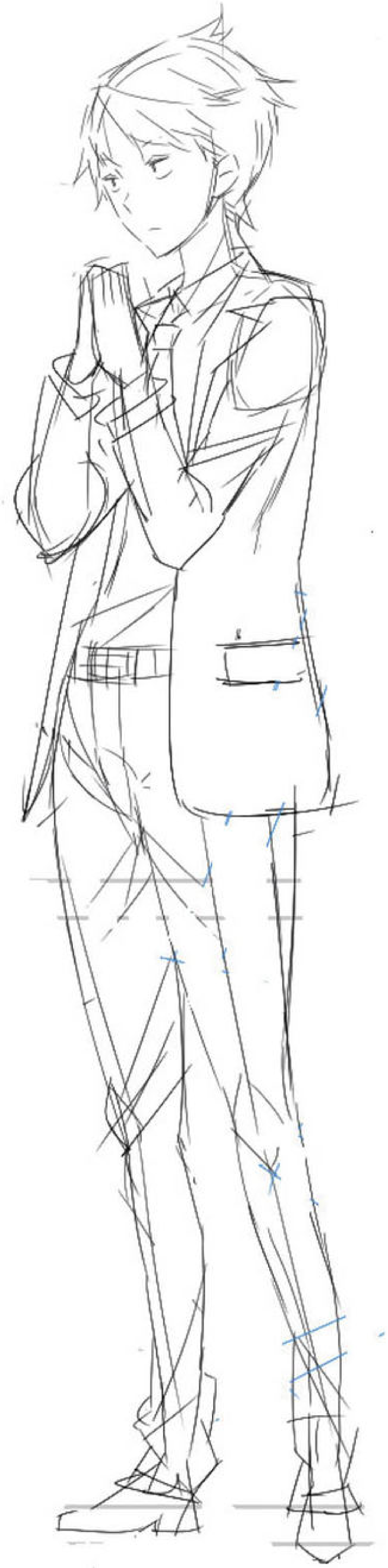
「めくり」とは、漫画を読む際にページをめくった直後のコマ。一般的に右ページ最初のコマのこと。あるいは前ページ最後のコマから次ページ最初のコマへのつながりを指す。ページをめくる期待感を持たせること、またページをめくったときのインパクトを出すことを心がけよう。

主人公を決める

マンガの主人公を決めます。今回、モテない男の子が神様にお願いをすることで女の子にモテるという設定ですので、特徴付けをするなら「平凡」でしょうか。名は体を表すと言いますし、名前は「平林 均」にしました。もう少し設定を付け加えたいところですが、8ページマンガですので今回はキャラクターデザインに進みたいと思います。

非モテ系の主人公とはいえ、できるだけ魅力的に描いていきたいと思います。瞳孔を小さめにし、三白眼で残念系のイメージをつけつつ、髪の毛をツートーンにするなど、全体的にかっこうよく見えるよう、まとめてみました。





TIPS

主人公を作るにあたって

ラブコメの場合、読者が感情移入しやすいキャラクターにすることが重要だ。今回のマンガでは平林 均の『女の子にモテない』ということが、それに該当する。

場面からのキャラクターデザイン①

女の子との出会いを考えていきます。あまりに突飛な出会い方をするよりも、まずはベタな出会いを考えてみましょう。いろいろな手法がありますが、ぶつかることがきっかけというのはどうでしょうか。王道パターンですし、どのようにも今後の展開を膨らませていけます。またぶつかったときのリアクションで女の子のキャラクター付けも考えることができます。

一番最初に出会う女の子ですので、か弱く清楚な子がいいと思いました。そこで髪の毛はストレートロングで清楚さを、サイドアップで大人っぽさを出してみました。またきちんと制服を着せることで、真面目な印象も持たせています。

清楚系



一番最初に出てくる女の子です。このマンガで一番に登場するということもあり、可愛らしさを強調できるようデザインをしてみました。

ぶつかる



恥じらう



コミカルさを演出するために若干デフォルメしたデザインとなっています。

TIPS

キャラクターイメージ

登場人物を考える際、ただ漠然とイメージするのではなく、複数のキーワードから考えてみるのもひとつの方法である。例えば「スポーツ」×「お嬢様」、「天然」×「ＤＳ」、「病弱」×「負けず嫌い」×「眼鏡」など、いろいろなキーワードを組み合わせてみると、キャラクターが創りやすい。またこの際、できるだけ突拍子もない言葉や、できるだけ相反する言葉を組み合わせると、キャラが立ちやすい。



場面からのキャラクターデザイン②

続いて、二人目に出会う女の子を考えましょう。今度はより激しい出会いを演出してみたいと思います。例えば、出会いがしらに女の子から殴られてしまうシチュエーションは「激しい出会い」にぴったりです。そんなシーンが似合うキャラクター付けであれば、「元気」で「スポーティ」がわかりやすいと思います。そこで強気そうなショートカットの女の子をデザインしてみました。

元気系



運動ができる女の子の個人的なイメージは、セーラー服よりブレザーを着ていると思います。縛った髪の毛や少し開いた襟元から活発さをだしています。

組みしだく



殴られる



エッチなイベントのあとには、定番ではないでしょうか(笑)。空高く吹っ飛ばされる主人公を描くことで、コメディー要素を表現しています。

TIPS シーンの組み合わせ

場面を組み合わせることで、物語の可能性や多様性をイメージさせることができる。例えば写真のように電車内で物思いにふける女の子と何かを追いかけている男性を組みあわせることで、男性のことを想いながら遠くへ行ってしまう女性と、それを追いかける男性という図ができあがる。



場面からのキャラクターデザイン③

最後は少し突飛な、意外性のあるシーンが似合うキャラクターを考えてみましょう。王道パターンだけでは漫然とした構成となってしまいます。例えば出会ってもいない、初めて会う子から突然ラブレターを渡されたり、見知らぬ女の子たちに奪い合いされたりする……というシチュエーションは王道から外れたものにできそうです。そのような場面が物語の変わり目に演出されると、面白いかもしれません。

また、このときにラブレターを渡す女の子もデザインもしました。少し突飛なことをしてしまいそうな女の子のイメージですと、最近では姫カットの子でしょうか。またロリータな衣装ですとよりわかりやすいかもしれませんね。

純情系



スタイルもよく、男の子からの受けの良さをイメージしてみました。前髪パッツンで横縛りというヘアースタイルは、良家のお嬢様という印象も足せるかもしれません。



TIPS モブキャラも大事な要素

背景やちょっとしたシーンに出てくるキャラクターも大事な構成要素。しっかりとデザインをすることで、世界観やリアリティを出すことができる。ただ特徴がありすぎないよう、モブと一目でわかるモブ感をだすように心がけることも大切だ。



COLUMN 多様な場面想定をしましょう！

マンガを描く際に、同じパターンのシーンばかりでは読者に飽きがきてしまいます。ここぞという場面ではできるだけ興味を引くような舞台を考え、マンガ自体に狙った効果を出していきましょう。例えば、教室で真面目な話をしているキャラクターたちがいたとして、その場所がトイレに変わっていたらギャグマンガになります。そのようなギャップを演出することもシーンを動かすことに繋がります。





etc...

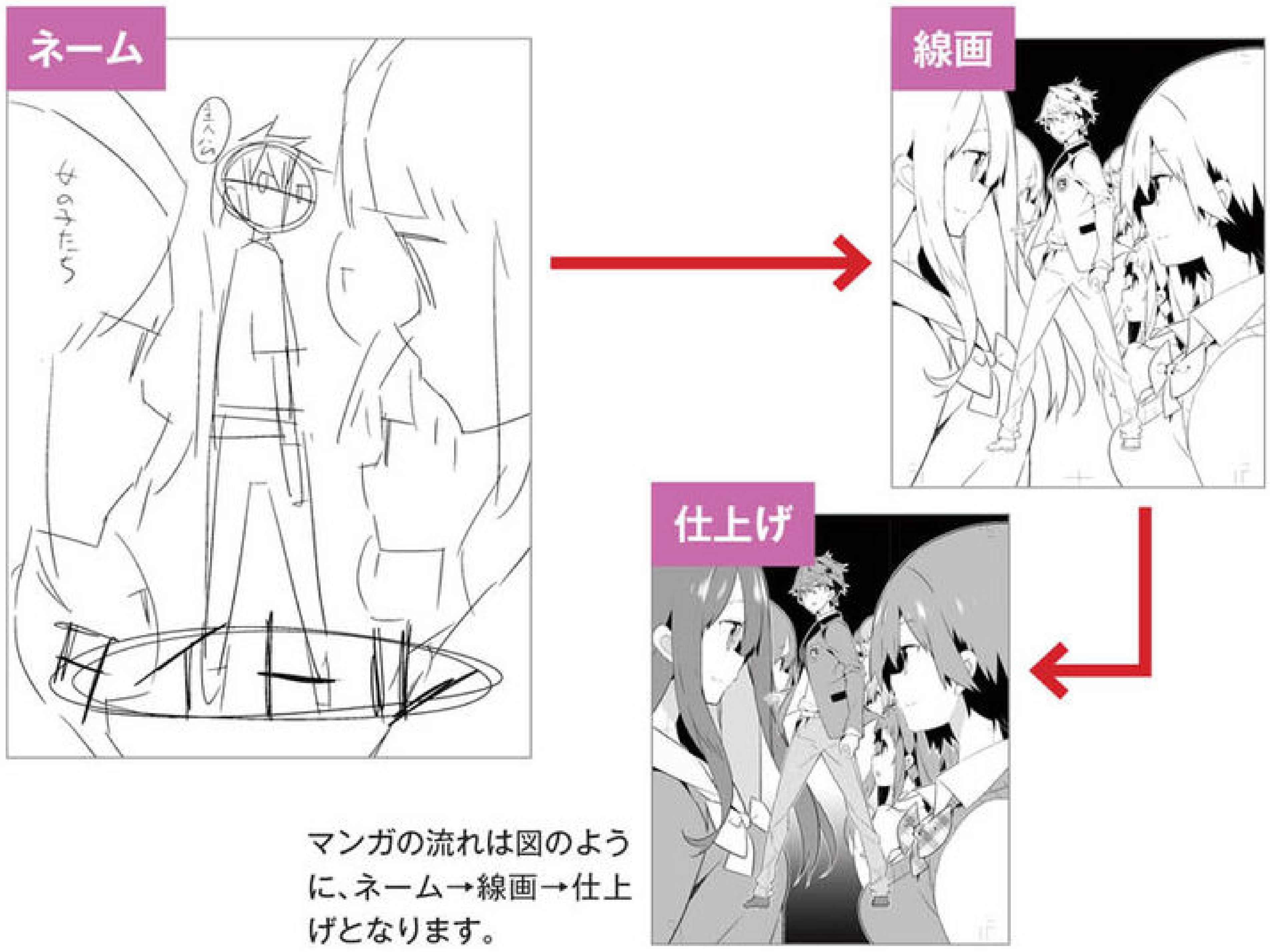
Lesson 02

少年マンガの設計図 ネームを作ろう!

マンガを作る際、もっとも悩むであろうネーム。
どうセリフをいれていけばいいのか、
コマ割りをどのように配置して見せていけばいいのか。
ここをマスターし、一歩先のマンガを描けるようになろう。

ネームとはなにか

ネームとはマンガを作る上で必要になる設計図のことです。内容やシナリオができあがっていても、そのままマンガに落とし込むことはできません。ネームでは、シナリオのときに決めたページの割り振りを念頭に、どのキャラクターのどのセリフを、どういうコマ割りに当てはめて演出していくのかを考える作業です。必要であればシナリオで考えたセリフなども変更することもあります。



マンガの流れは図のように、ネーム→線画→仕上げとなります。

COLUMN コマ割りを考えてみましょう

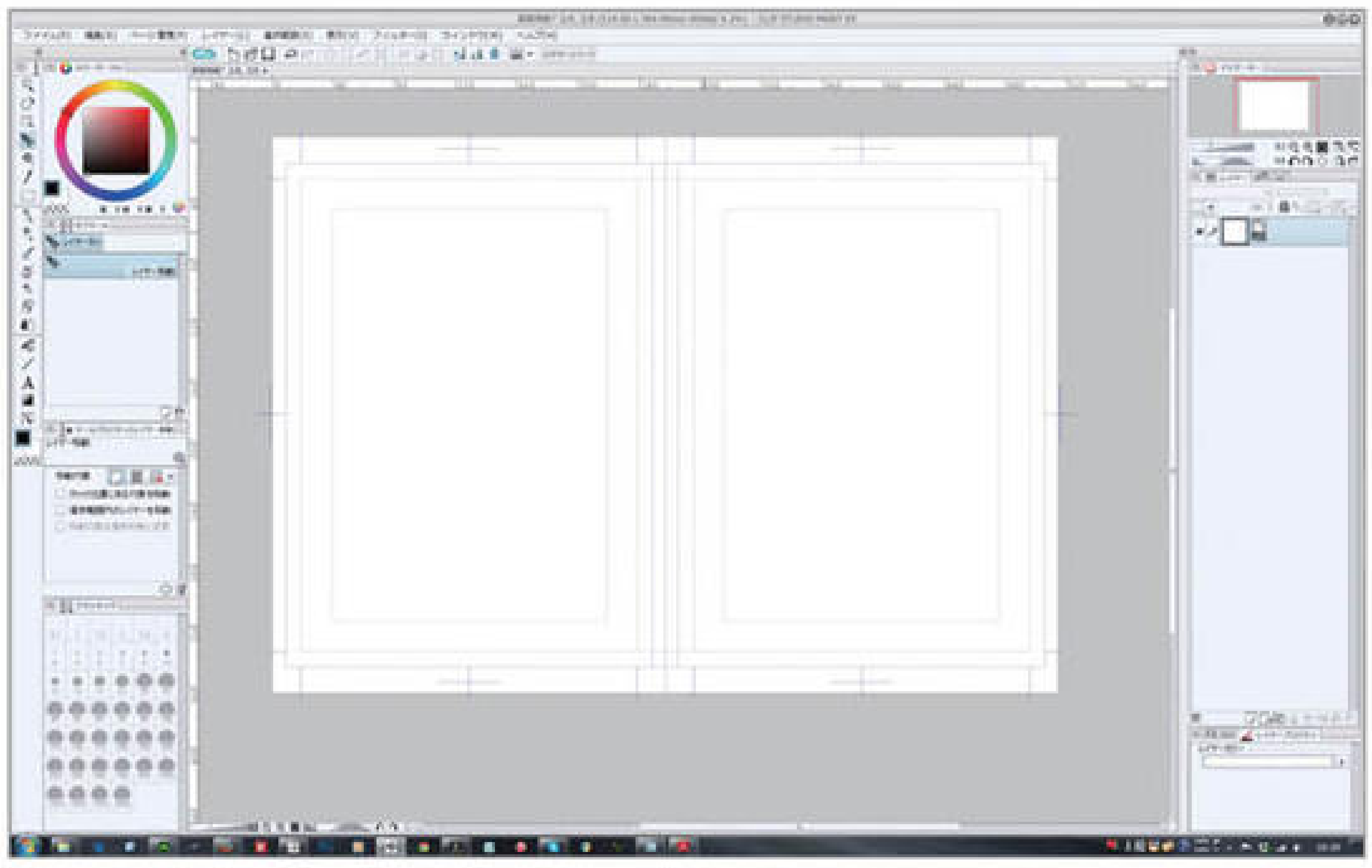
コマ割りを考えることは難しいです。まずは「各コマの大きさ=重要度」を意識してみましょう。大事なコマ（一番見せたいコマ）は大きく、コマとコマのつなぎのコマは小さく、と考えると良いと思います。そのページのすべてのコマに、重要度順に番号を振ってみると分かりやすいかもしれません。また、できればマンガ全体を意識して、各ページのコマの大きさ配分に気をつけてみましょう。マンガ全体で一番見せたいコマは、マンガ全体で一番大きくなっているでしょうか？　必ず守らないといけないルールではありませんが、意識されていると、マンガの分かりやすさ、読みやすさがアップします。

ネームの下準備をする

ネームを描く前に原稿用紙の準備をします。ファイルメニューから新規を選択し、ダイアログを開きます。作品の用途からコミックを選択し、プリセットから「A4判モノクロ(600dpi)」を選択します。

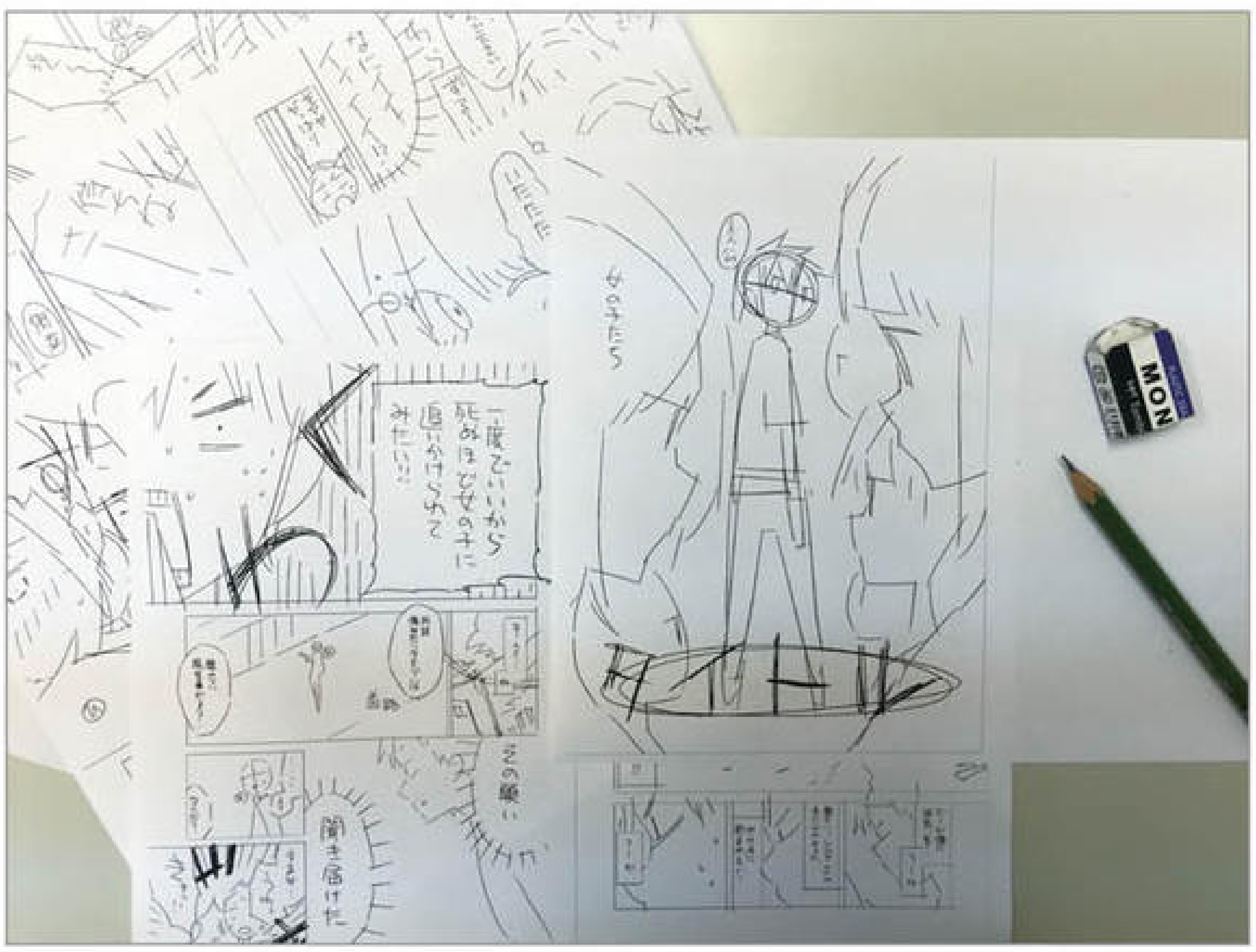






ネームを構成する

ネーム作業に入ります。シナリオ作成までの工程が形になっていれば、ネームでは作っておいたセリフをどういったコマ割りに当てはめていくかという作業となります。また、この段階で大まかな構図も考えて描いていきましょう。できるだけ慣れるまで手をかけて作っていくことで、どの作業を簡略化できのか、効率的に動けるのかを学ぶことができます。



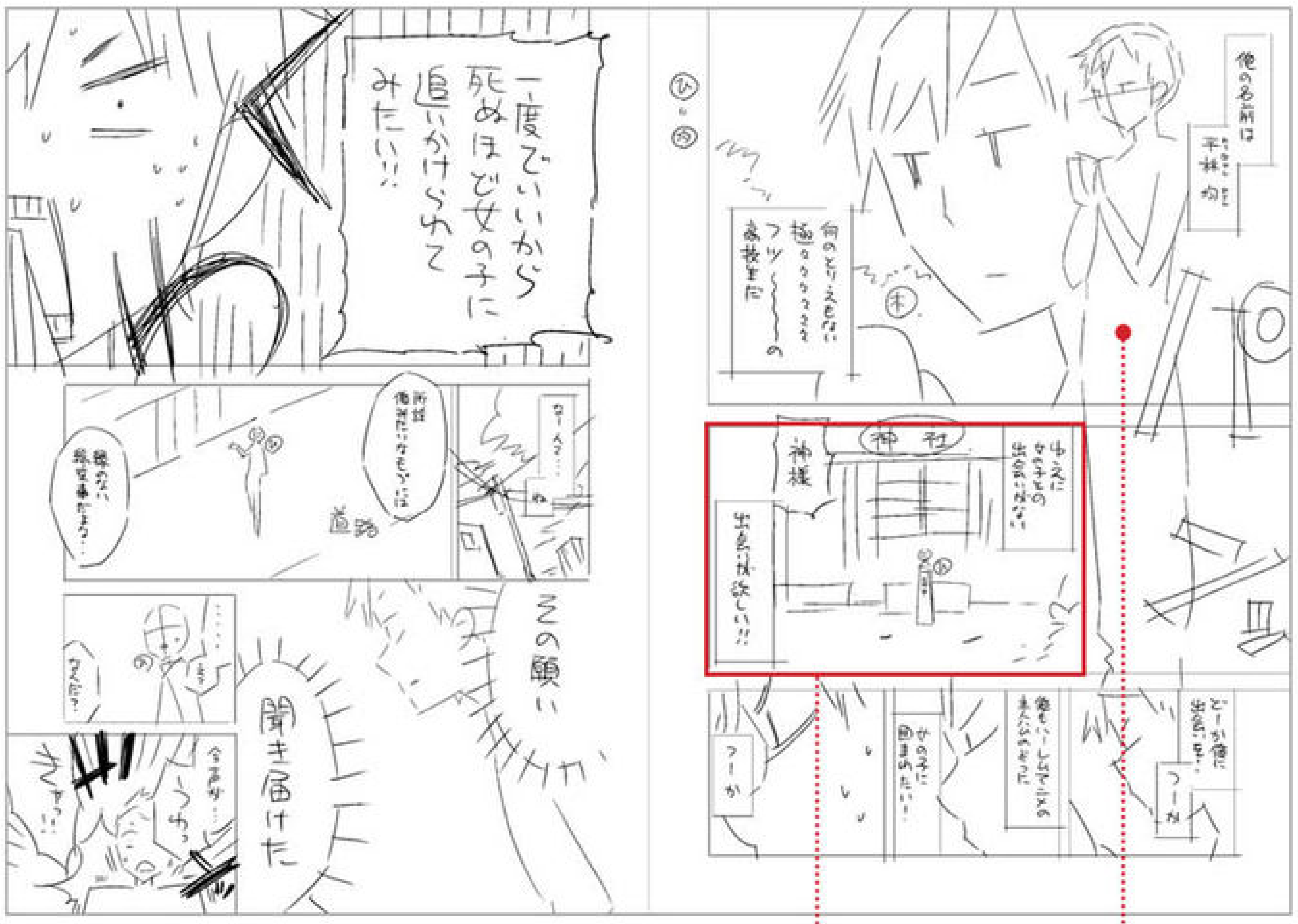
1ページ目

トビラでは主人公を中心に、女の子に取り囲まれているという構図にしました。ストーリーのジャンルや内容をそれとなく読者に伝え、想像させることが狙いとなります。



2・3ページ目

主に主人公を紹介するためのページです。彼の「容姿」「特徴」「名前」「目的」を見せ、読者に興味を持ってもらうことが目的となります。冒頭で彼「平林 均」が女の子にモテたいことを神頼みするという流れをわかりやすくするため、開始場所を神社としました。また話に抑揚をつけるため、絵やコマ割り、構図をなるべく変えるようにしてあります。



主人公「平林 均」のキャラクター像がわかるよう、ド頭にぶち抜きで配置した。

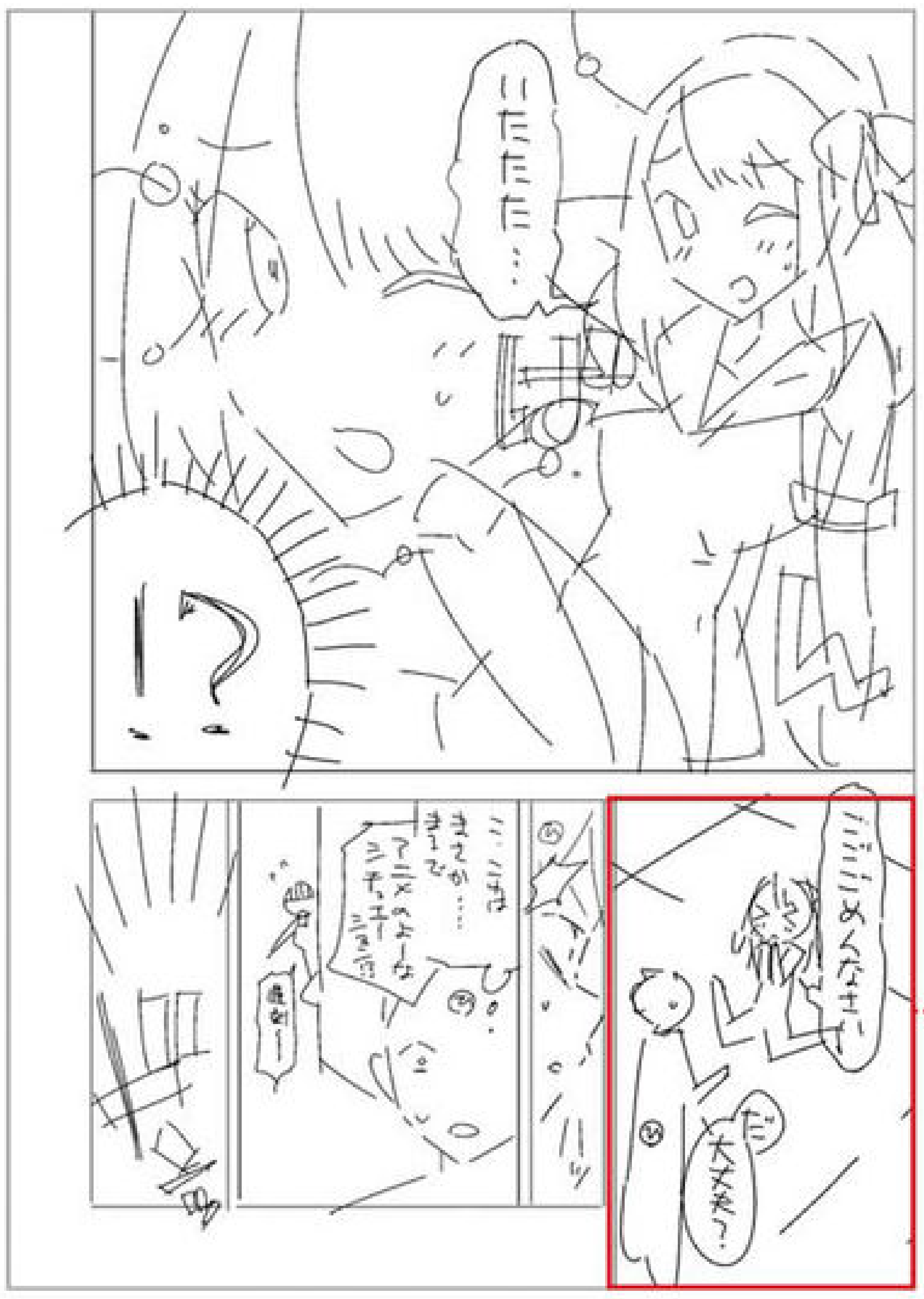
「平林 均」がどこにいるかをわかりやすくするため、大き目のコマに引きの絵をいれている。

TIPS コマに変化をつける

マンガには大コマ、小コマや寄り引きといった「コマ自体の役割」に変化を付けるテクニックがある。画面を構成する際、これらを使い多様性を出せるように心がけよう。また、キャラクターを魅力的に見せたいからといって寄りかつ大コマばかり配置せず、状況をわかりやすくするための引きをいれたり、シーンの繋がりが不自然にならないよう、複数人が登場しているコマなどを必ずいれるようにしたい。

4ページ目

4ページ最初のコマが、この短編の中で最初の『みせ』たいコマです。ラブコメでは特に可愛い女の子を強調して『魅せ』たいと思っています。読者へ特に『見せ』たいコマはページをめくった最初のコマに持ってくるのが定石なので、このコマを4ページの一番初めにすることに気を配りました。



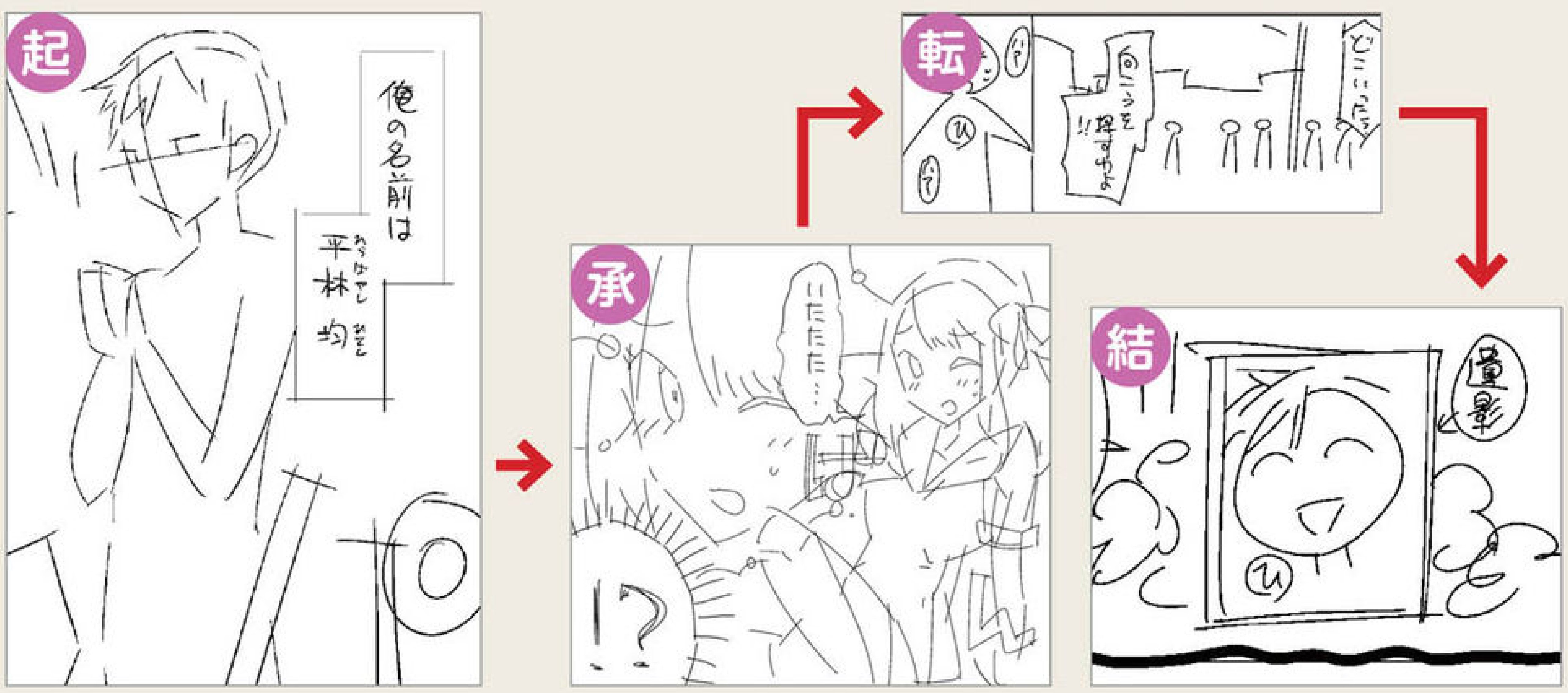
キャラクターがふたり以上出てくるシーンでは、キャラクターたちの位置関係がきちんとわかるようにすることが大事。このコマではカメラを引いて、ふたりの位置関係がわかるようにしている。

COLUMN ストーリーの組み立て方

物語を作る際、どう組み立てるかが大切になります。「起承転結」や「序破急」と言われますが、今回のマンガを「起承転結」で簡単に解説してみたいと思います。

まず「起」、事の起こりは「平林 均」が神様にお祈りし、願いが聞き届けられるところです。次に「承」では起こった出来事、突然可愛い女の子とぶつかり出会いを得ることとなります。そして次々に女の子たちとの事件に遭遇します。「転」ではどうなったのかを描きます。次々に女の子に出会い、好きだと告白されます。幸せの絶頂のはずですが、突如「誰と付き合うのか」と迫られ追いかけまわされてしまいます。「結」では物語の絞めを描きます。逃げた先で、好きだと追いかけてきた女の子が運転するトラックに轢かれてしまい、「平林 均」が死んでしまう。というオチで終わります。

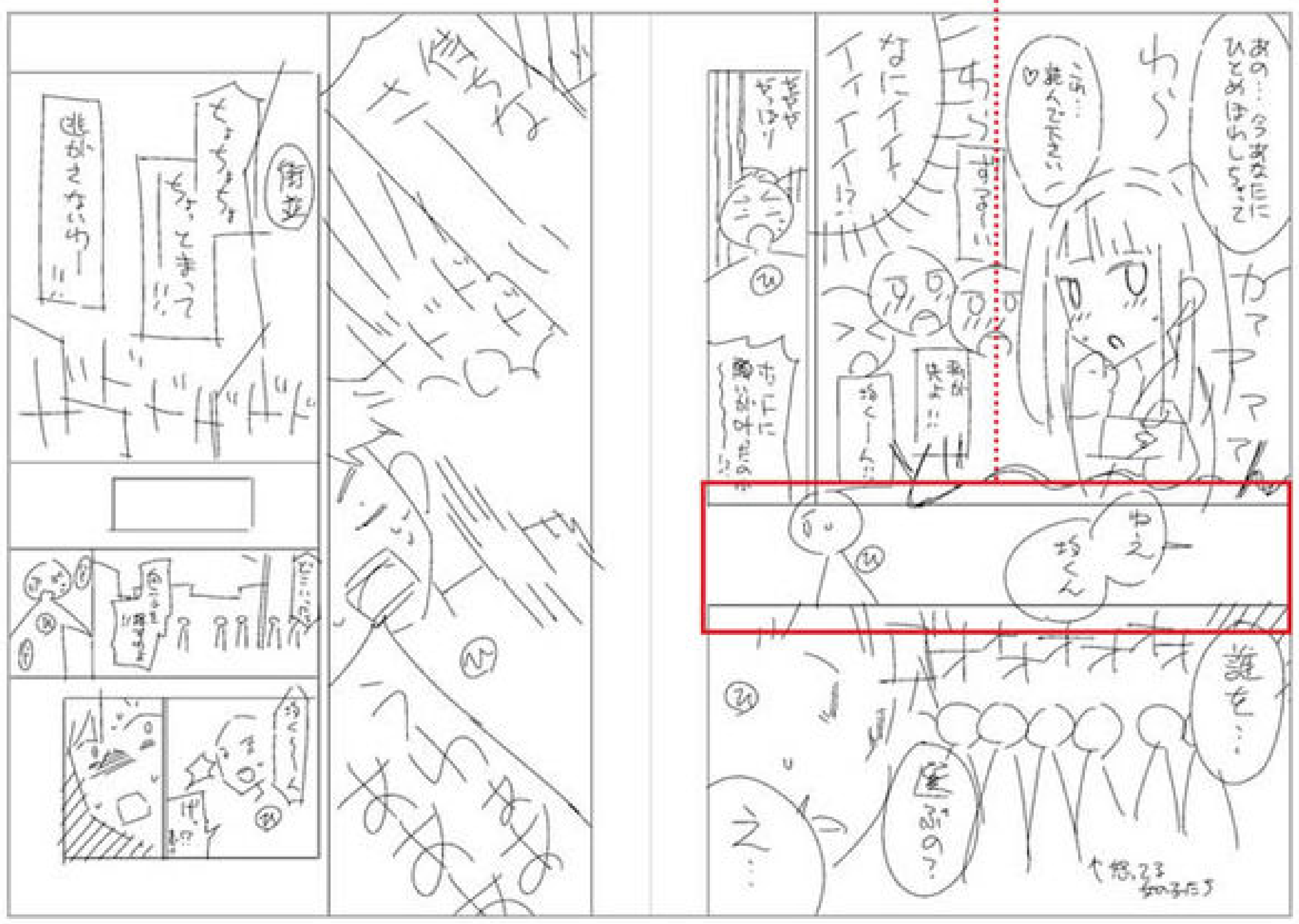
このように段階を踏んで物語を作ることで、読者に飽きられない話を作ることができるのです。



5・7ページ目

4ページの流れを受けて、ラストまでの流れを作るページです。重視したことは前ページと同じで、鍵となるコマをいかに「めくり」に持ってくるかです。むしろ「めくり」に来るコマを先に配置して、残りの内容を詰めていったと言うほうが正しいかもしれません。またストーリーの転機を強調するために、6ページ目の3コマ目の枠線を省いています。ここから話の「流れが変わる」ことを表現するためです。このコマで「フキダシの位置でキャラクター配置を表す」ということも意識しています。「平林 均」が背後から声をかけられたことをわかりやすくするため、絵的に彼の背後にセリフを配置しています。こうすることで、話しかけているキャラクターが実際に描かれていなくても、位置関係が一目瞭然となります。

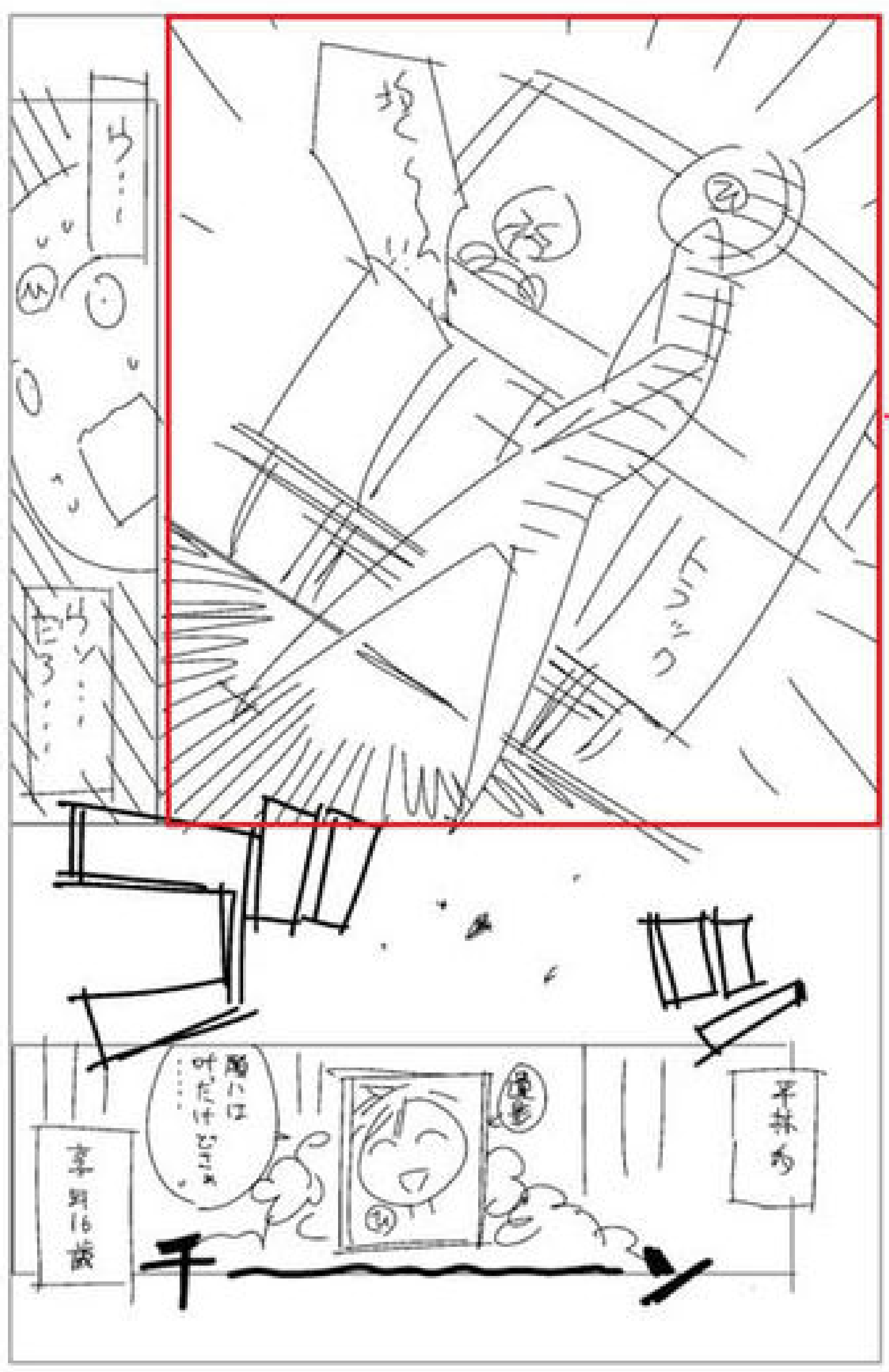




物語が「承」から「転」へ、一気に流れていく。怒涛の展開で読者に息をつく暇を与えずにラストまで読ませよう。

8ページ目

オチになるページです。ここでも「めくり」を意識し、女の子が運転するトラックが迫ってくるシーンを最初のコマにしています。オチはできるだけコメディー調にしたかったので、実際に撥ねられるシーンは描かずに、主人公が死んでしまったことがわかるよう、遺影で終わりにしました。



本ストーリーのオチとなるコマ。状況がわかるようにキャラクターは全身を入れ、構図としては引き気味にしている。

Lesson 03

設計図の清書 下描きをしよう!

ネームまで作れたら、さっそく下描きにうつろう。
ネームまでがマンガの土台を作る作業だとしたら、
下描きは骨組みを組み立てていく工程。
見栄えするマンガにしたいなら、手を抜かずに作業しよう!

ネームと下書きの違い

ネームは、文字に書き起こしたシナリオの配置を記した設計図でした。下描きではネームを清書するだけでなく、マンガとして『魅せる』ものへ修正を加えていきます。例えば今回のトビラですが、ネームでは主人公を右向きに描いていましたが、左向きに描き直しています。これは読者が読むときに右にページをめくるため、主人公の動きや目線をめくる方向（小口側）に向けることで、自然な視線誘導になるよう意図しています。このようにネーム段階で、今ひとつな点やおかしな点があれば下描きで直しましょう。


ネーム

ネームはラフに描いてかまいませんが、下描きはしっかりと線画のクリンナップしていきます。そうすることで、この先にあるペン入れの工程が楽になります。


下書き

COLUMN 慣れないうちは丁寧に

本来ですと、下描きを丁寧にしすぎることは時間のロスにつながるため、あまりお勧めしません。それはペン入れでも同じように線のクリンナップをするため、重複作業となってしまい時間のロスが大きくなるからです。ですが、慣れないうちは下描きを丁寧に描いておくことで、ペン入れでのミスを減らすことができます。そのため「マンガを描く」ことに慣れるまでは、できるだけ丁寧に下書きを描くことを心がけてください。

ネームトレスのために

下描きをするための準備を行っていきたいと思います。まずはネームをトレスできるようレイヤーを分け、ネームをアタリにできるよう、線の色や濃さを変更しましょう。

まずネームの線色を変更します。レイヤー（もしくはフォルダ）を選択した状態で、レイヤープロパティから「効果」にあるレイヤーカラーをオンにしてください。選択しているレイヤーの色が設定された色（デフォルトでは水色）になります。色は任意で変更できます。

次にネームの透明度を変更します。レイヤーウィンドウの中にある不透明度のバーをスライドするか、直接数値を入力すればレイヤーの透明度が変更できます。ここでは30%に指定しています。すると、ネームが水色で薄く表示されて、ネームをなぞりやすくなりました。



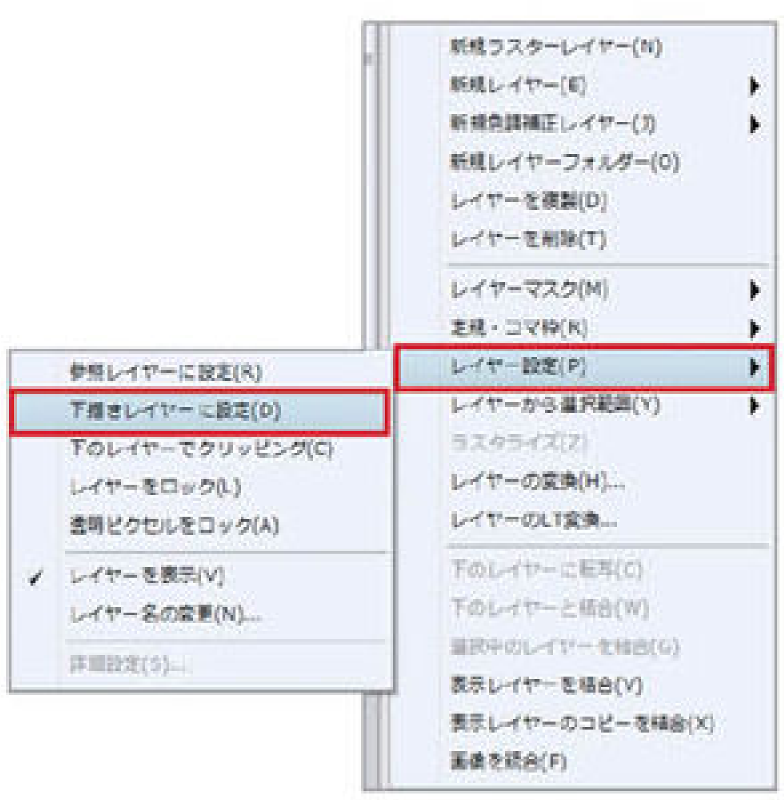
・レイヤーカラー変更



・不透明度変更







不透明度の変更まで終わったら、レイヤーを下描きレイヤーに変更しましょう。そうすると、変更したレイヤーでは線を描き足せなくなくなります。

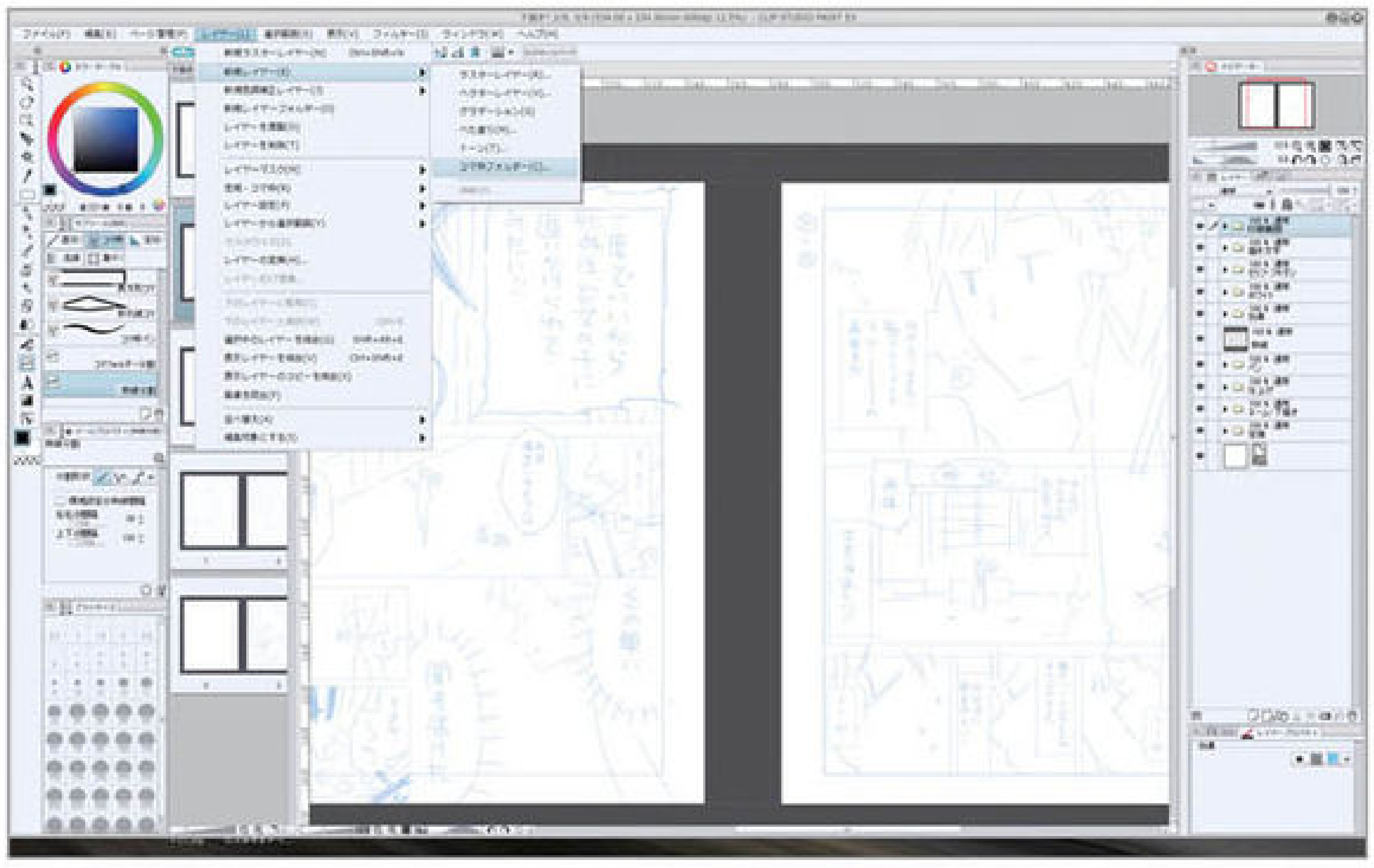
コマのクリンナップ

下描きの段階でコマを確定していきます。CLIP STUDIO PAINT EXのコマ枠作成機能を使って作っていきましょう。

レイヤーから新規レイヤーを選び、コマ枠フォルダを選択します。次に枠の太さを決めます。今回は15pxとしています。またページ構成が見開きの場合、コマ枠フォルダダイアログ内の左ページ、右ページにチェックを入れてください。チェックをいれておけば、両ページ同じ太さで線が描画されます。

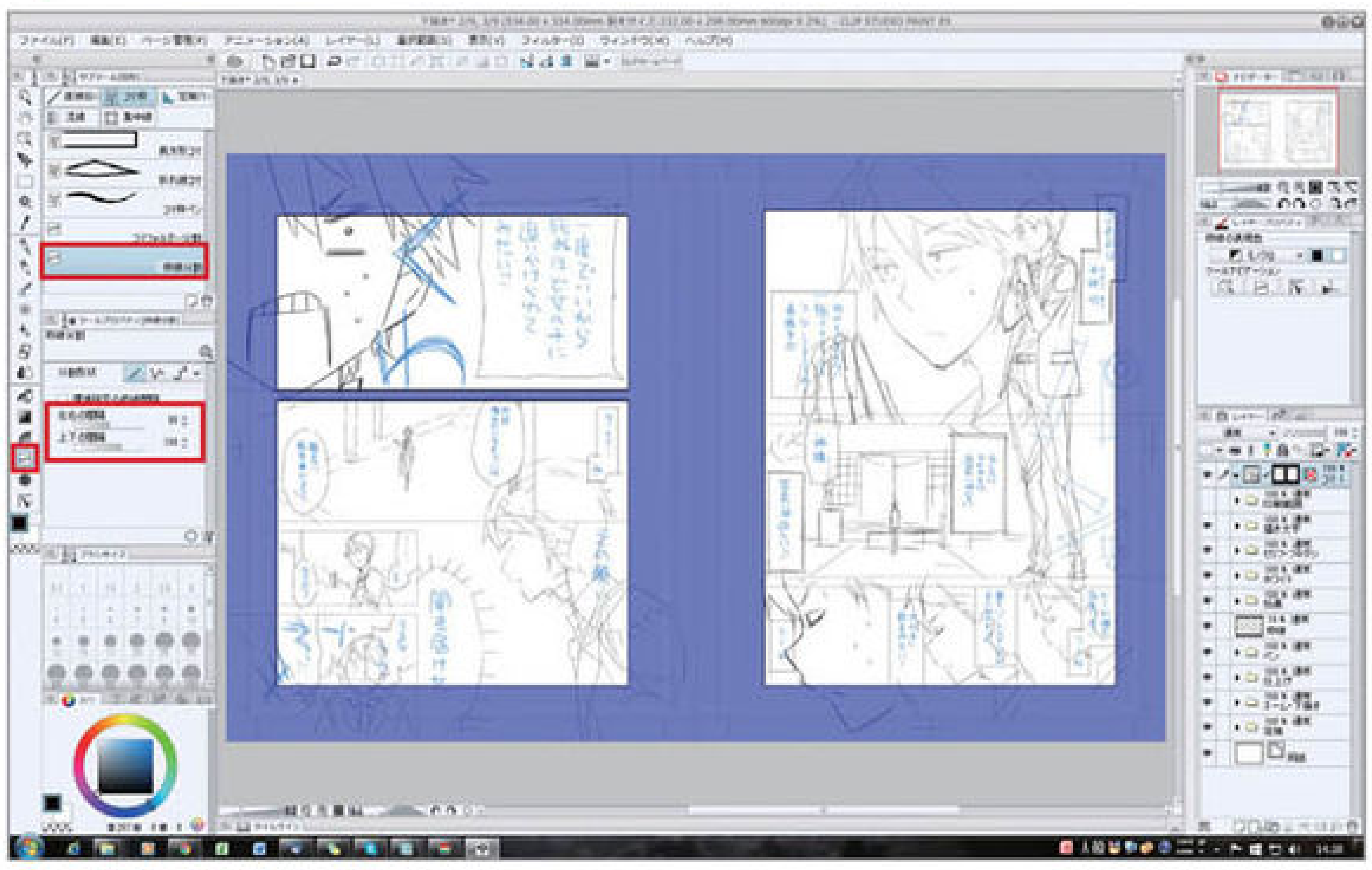
コマ枠ができたらネームの枠線に沿ってカットします。図形ツールのコマ枠から枠線分割を選びます。枠線の間隔は、枠線分割ツールのプロパティから変更しましょう。今回は左右の間隔を30、上下の間隔を130としています。枠線分割ツールを選択した状態で、コマ枠の線をドラッグ&ドロップすると、その方向に応じてコマ枠をカットできます。平行や垂直に分割したい場合は、Shiftを押しながらドラッグしてください。

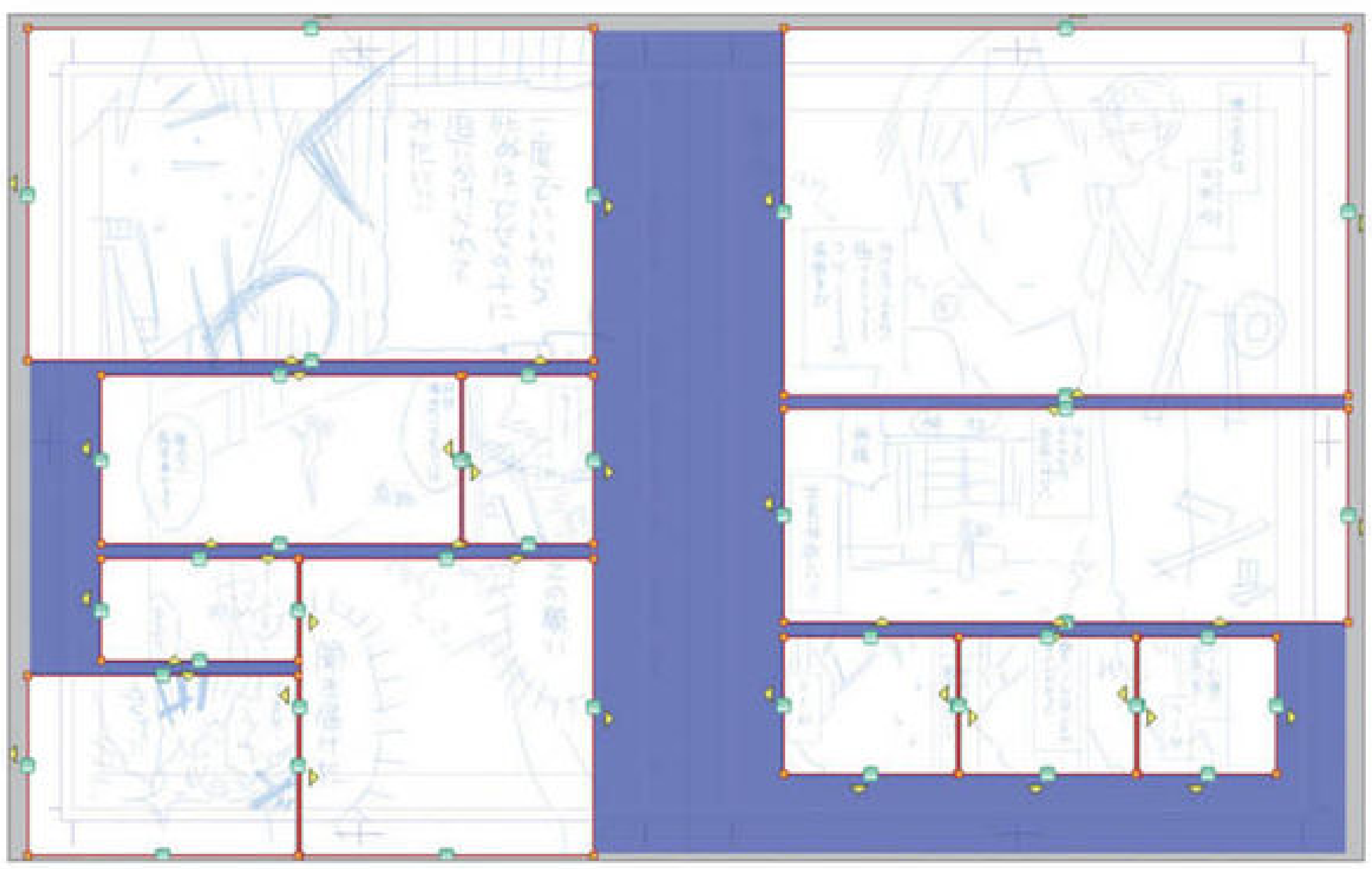
以上の処理が終わったら、コマのラスタライズをかけていきます。コマ枠フォルダを右クリックし、表示される項目からラスタライズを選んでください。ラスタライズをして、コマ枠を画像レイヤー化することでレイヤー構造を簡素化できます。





意図的にコマの枠線に強弱をつけたい場合は、別途ペンツールなどを使いコマ割りをしましょう。





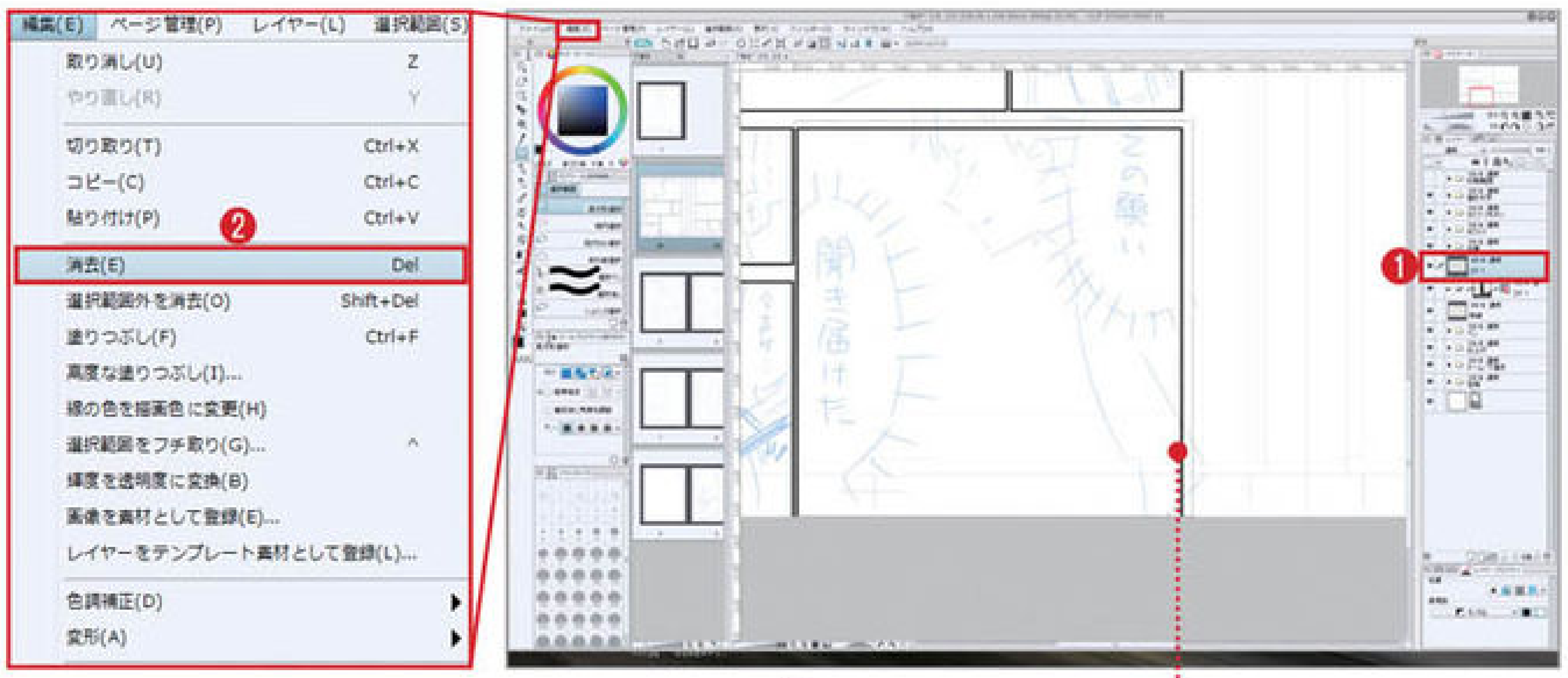
枠線のラスタライズで構造を簡素化するだけでなく、データ容量も軽くすることができます。

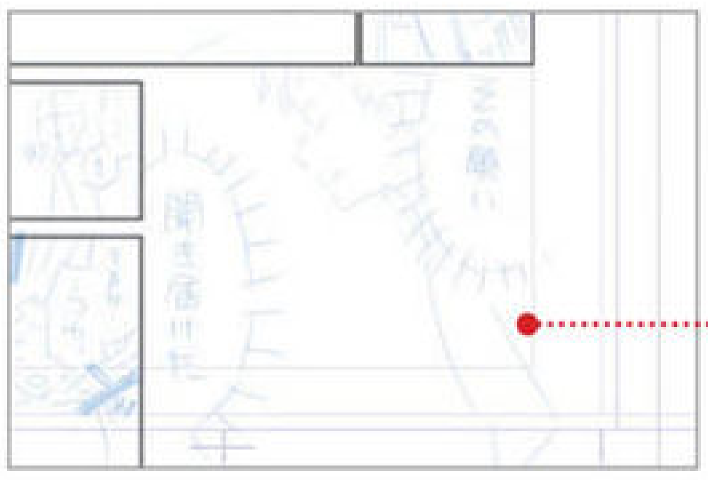
ネームトレス前に

下描きはネームのイラストを参考にして描いていくため、ネームの絵や位置、大きさを調整していきます。また、このとき不要なコマ枠は消去しておきましょう。選択ツールで消去するコマ枠を選択し、「編集」から「消去」を選び消してください。

ネームの構図や位置を調整するときは選択ツールで調整したい範囲を選択し、レイヤー移動ツールを使い、ネームを修正していきましょう。大きさや角度を変更する際は選択ツールで範囲を指定し、「編集」メニューから「変形」を選び拡大縮小や回転を使い、位置や角度、大きさを整えます。

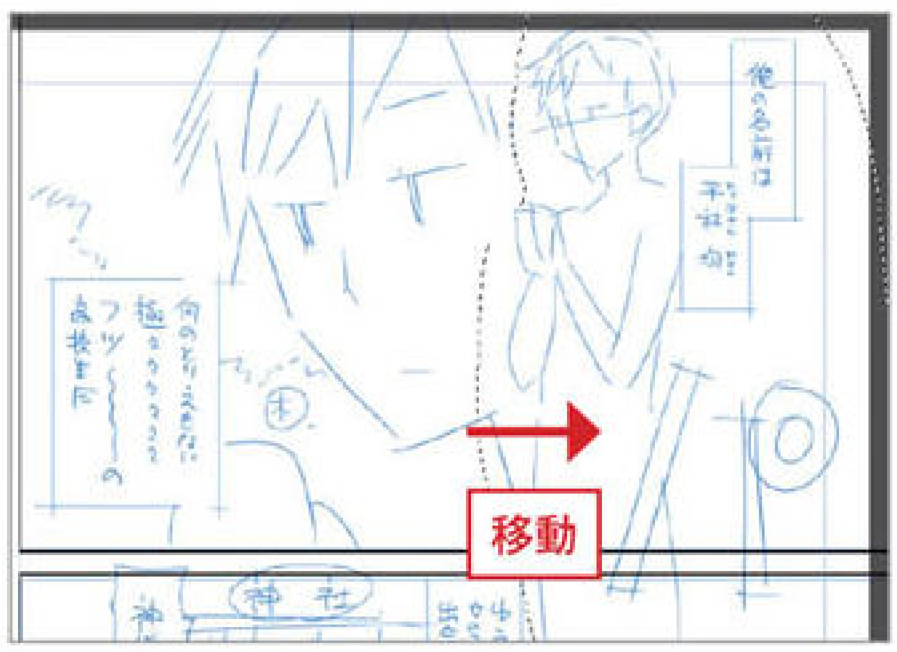
❶コマ枠消去





枠線をとることでシーンに窮屈さがなくなり、話の流れがスムーズに進行するようになりました。

❷下書き用に位置調整





主人公の位置を修正していきます。ネームでは中央寄りでしたが、今少し端に寄せたほうがいいと思いましたので、小口側に移動させています。

COLUMN タチキリの用途

コマに変化を付ける際、仕上がり線から外枠までイラストを描くことがあります。これをタチキリと言います。タチキリは迫力を出したいときや物語の変化が訪れるコマで使用すると効果的です。タチキリを作成する際は「操作」ツールからオブジェクトを選択、すると編集用のハンドルがコマ枠フォルダーに表示されます。表示された黄色い三角をクリックすると、その方向に枠線が広がります。そこで調整が可能です。

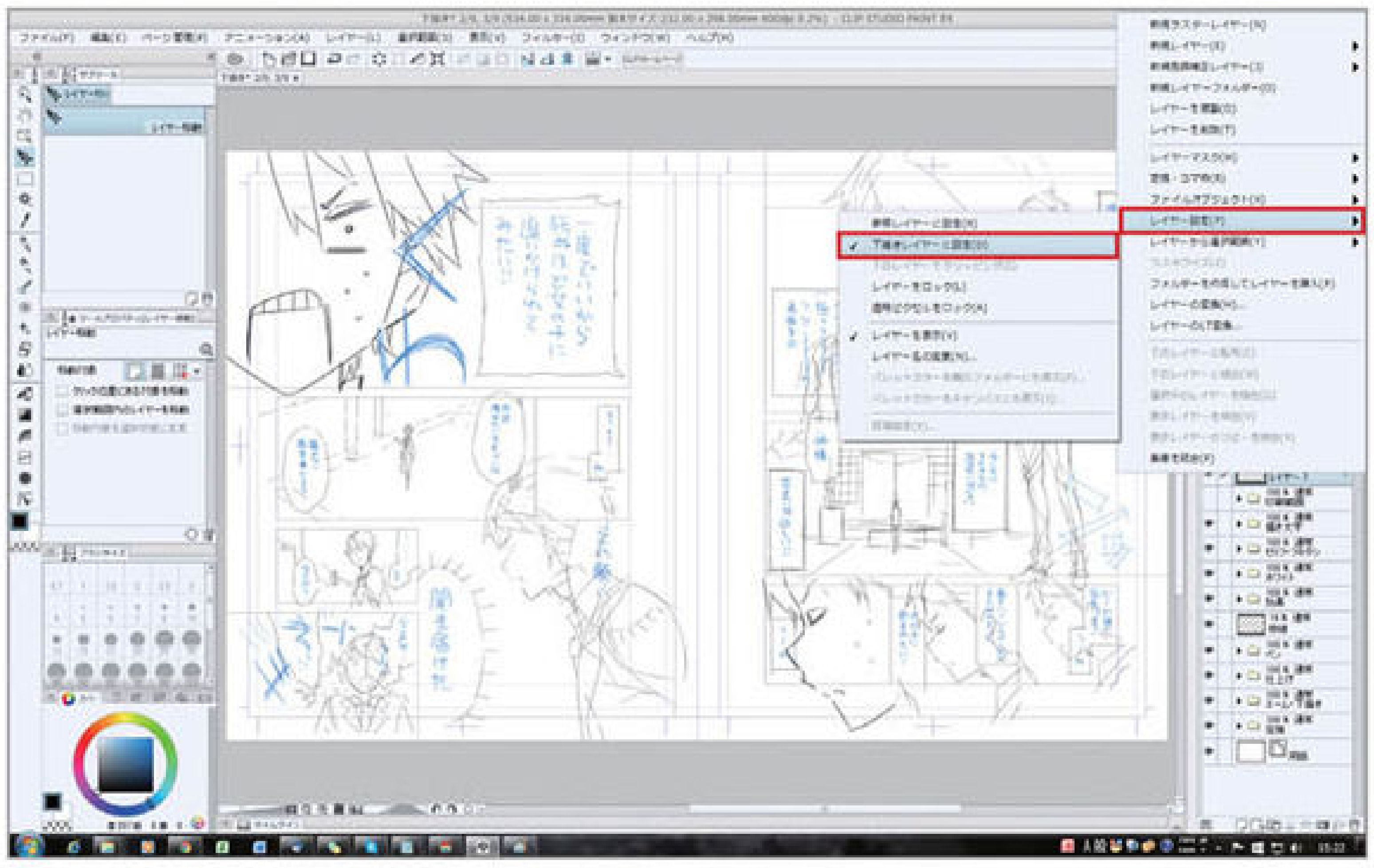


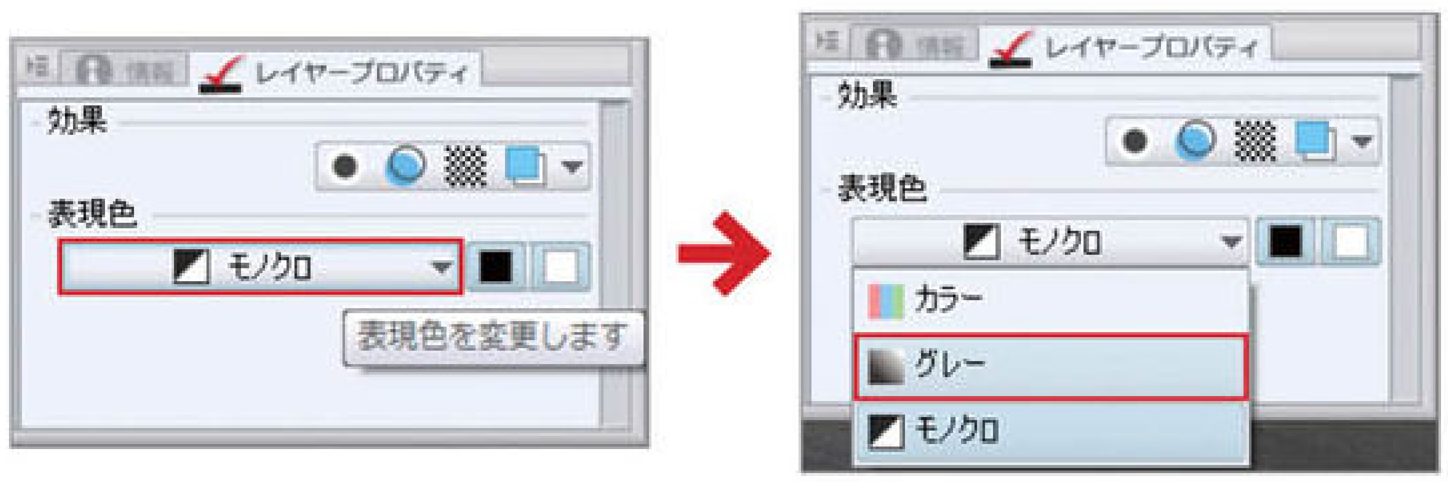


下描きレイヤーを作成する

下描きをするにあたり、まずは下描き用のレイヤーを作りましょう。「レイヤー」から新規レイヤーを選び、ラスターレイヤーを作成します。レイヤーを右クリックし、「レイヤー設定」から「下書きレイヤー」を選択します。下描きレイヤーに設定しておくと自動選択ツールなどを使う際、そのレイヤーは選択されないので、いろいろなミスを防ぐことができます。

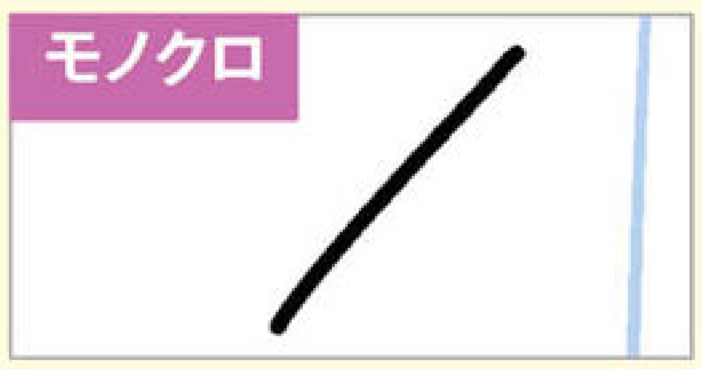
また、私はここで下描きレイヤーの表現色をグレーに変更しています。レイヤープロパティから表現色でグレーを選択してください。デフォルトではモノクロですがグレーのほうが描きやすいため変更しています。

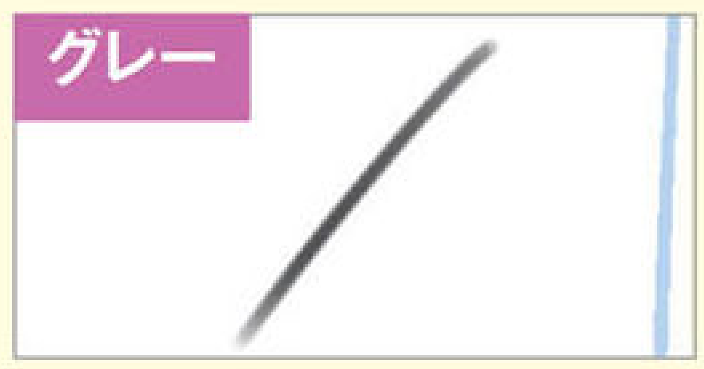




TIPS モノクロとグレーの違い

モノクロではアンチエイリアスがなく、ドット絵のような仕上がりになってしまう。そこでグレーに変更することで、濃淡や入り抜きで表現の幅を広げることが可能となる。



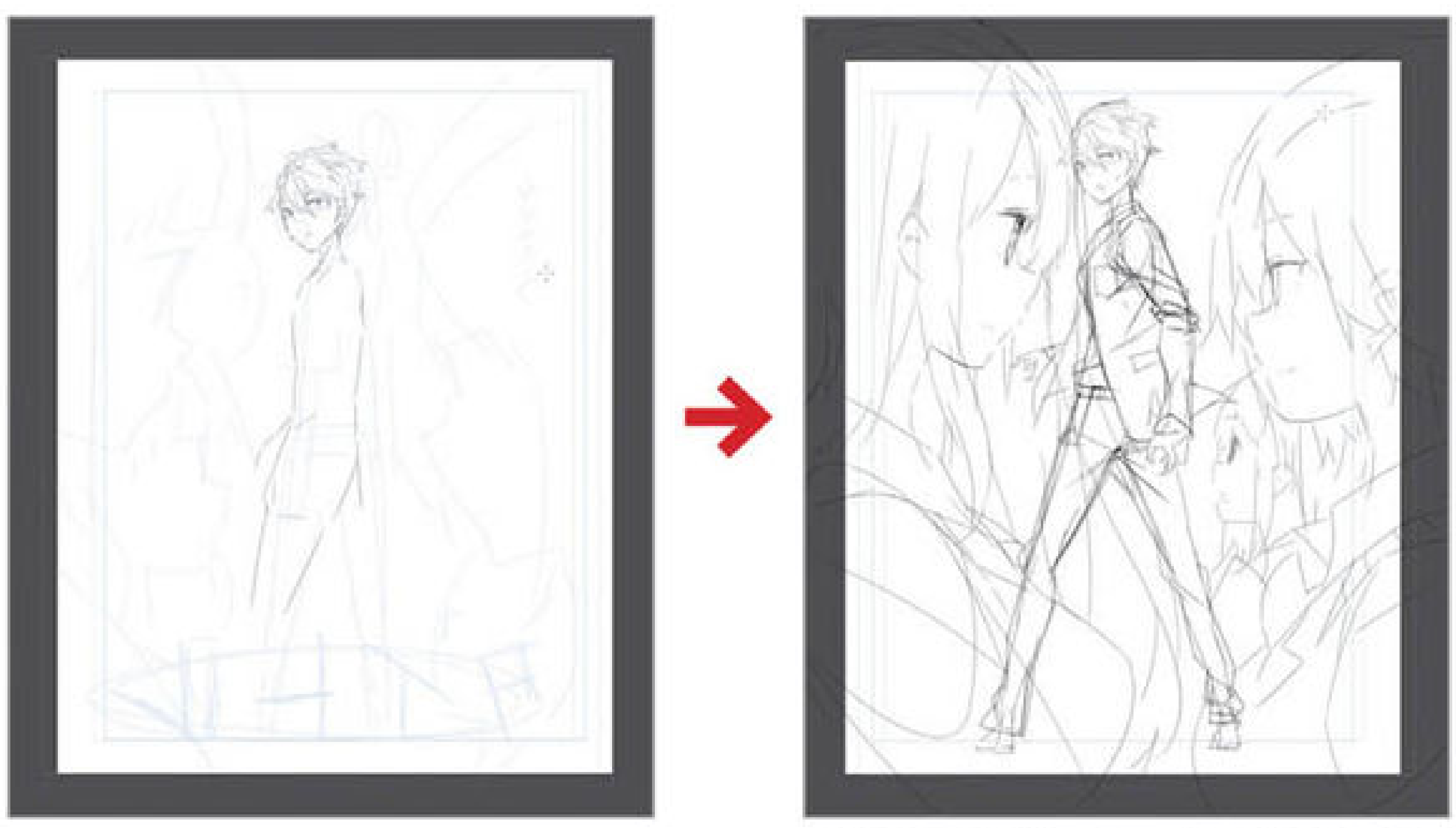


実際に下描きをする

準備が終わったら、下描きを始めます。使用するツールは「鉛筆」ツールです。ネームのイラストを参考にしながら描いていきます。このとき、セリフ部分はレイヤーを分けつつ、レイヤーカラーを変更しました。こうすると、わかりやすく、かつ見やすくなります。



鉛筆ツール

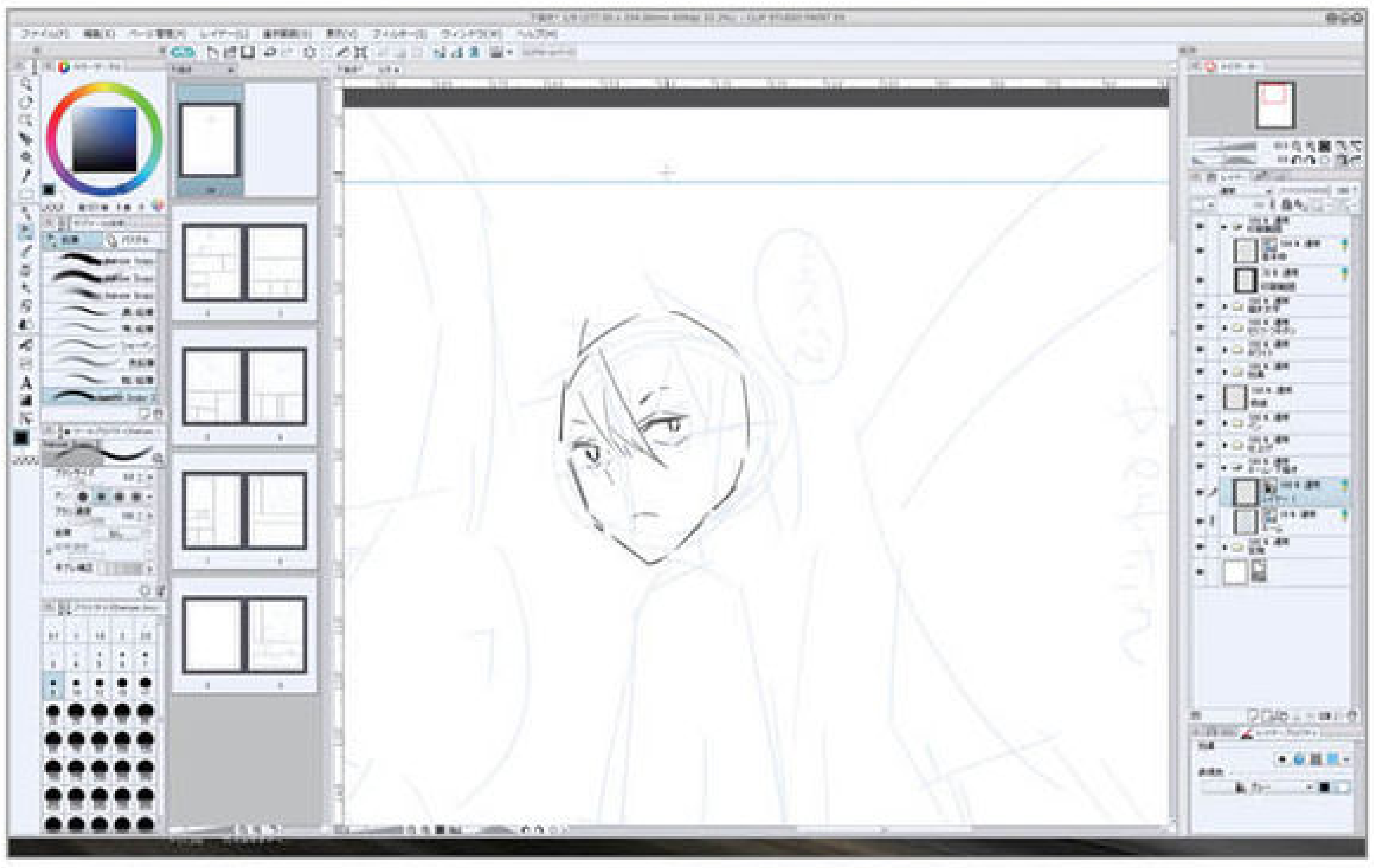


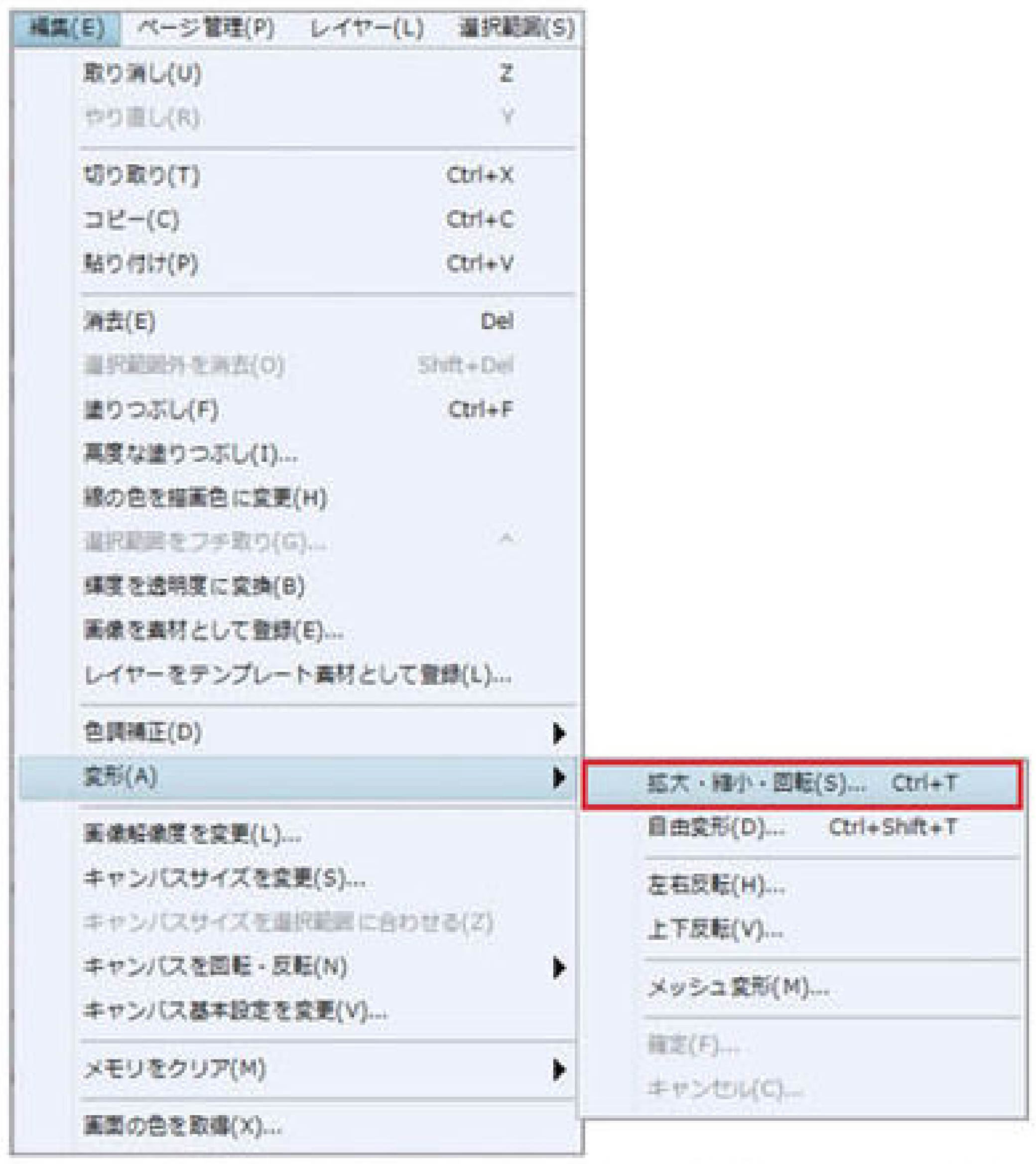
下描きの段階で、できるだけ細かく作画していきましょう。

下描きテクニック　拡大縮小

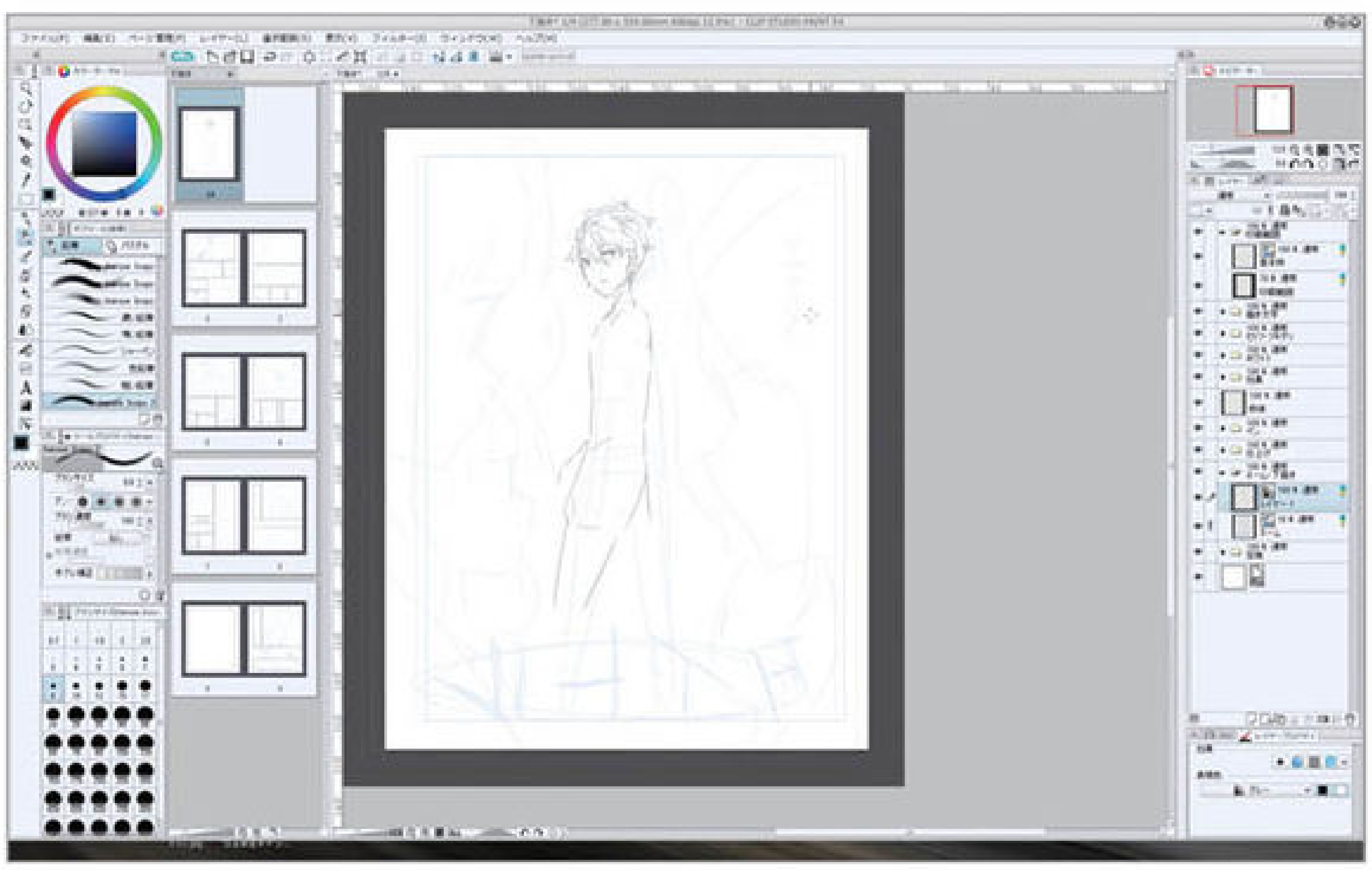
下描きの際に大きく描きすぎてしまった場合、「拡大縮小」機能を使用して調整することができます。例としてトビラの主人公の顔をネーム時の大きさで描いてしまいましたが、このままですとページのなかで主人公の占める割合が大きくなりすぎてしまいます。今回はラブコメですので、女の子を大きくしたいため、「平林 均」には我慢してもらいましょう（笑）。

主人公を作画したレイヤーを選択します。次に「編集」メニューから「変形」を選び、「拡大・縮小・回転」を選択してください。するとレイヤーにボックス型のハンドルが表示されます。その支点のひとつを選択し、内側に押し込むと絵が縮小されます。逆に、外側へ引っ張ると拡大されますので覚えておきましょう。





拡大・縮小は、背景などの作画でも利用できます。大きく描きすぎたときは消さずにまず「編集」メニューから「拡大・縮小・回転」を選び、調整してみましょう。



TIPS バランス調整

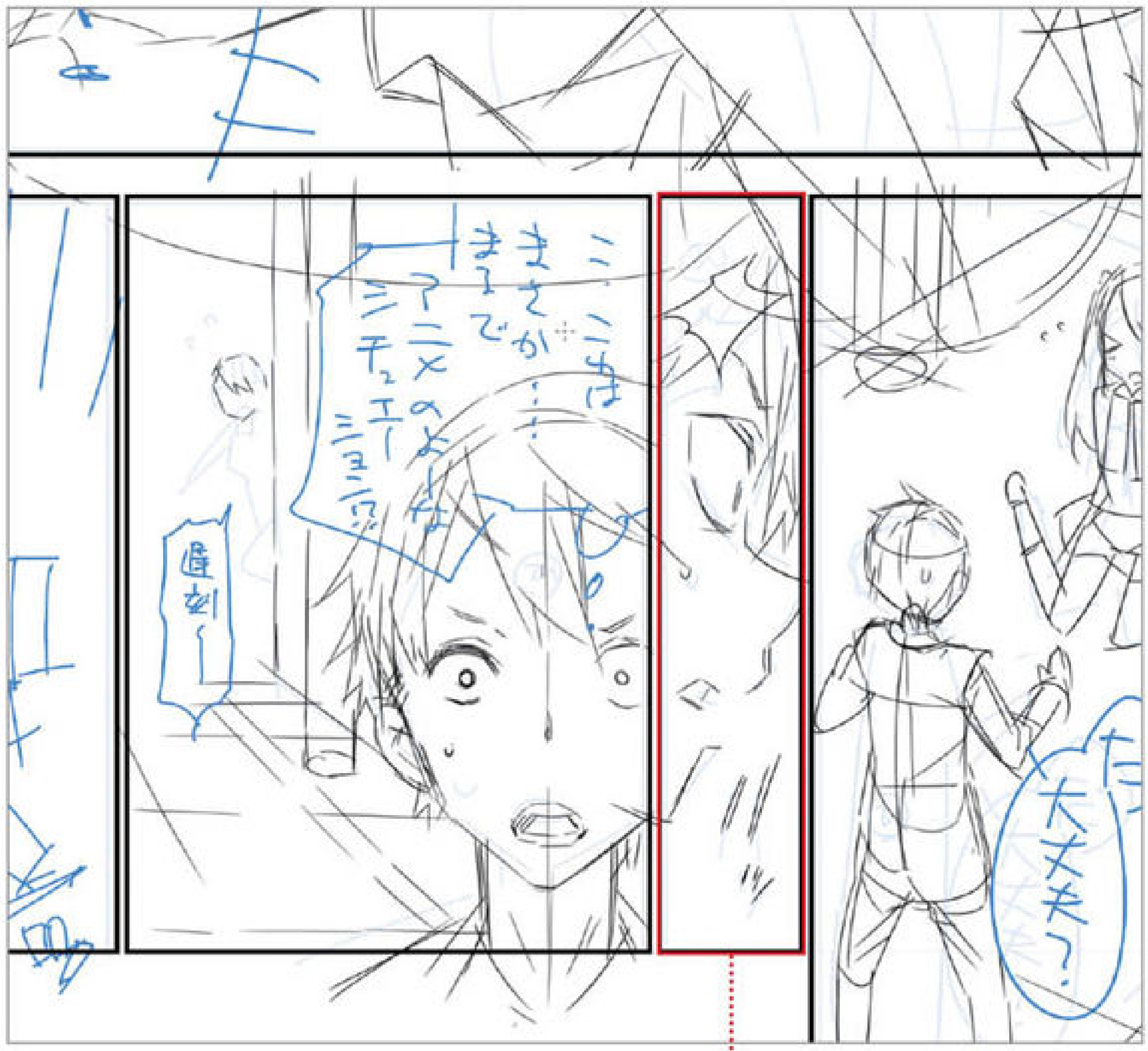
ネームのときはラフで描いているため、バランスがとれてない場合が多々ある。下描きで絵のバランスを修正していこう。ここでしっかり描いておけば、ペン入れのときは線を引くことに注力することができる。



下描きテクニック　左右反転

作画をする際、キャラクターの向きによって描きにくいことがあると思います。できれば描きやすい方向で描きたいところです。そこでCLIP STUDIO PAINT EXの機能を使い、描きやすい向きでキャラクターを描いきましょう。

「平林 均」の右横顔を描いていきます。「表示」メニューから「回転・反転」を選び、左右反転をチェックすれば、原稿用紙が垂直方向に反転します。反転したら右向きを描くコマに左向きで「平林 均」を描いていきます。描き終わったら、先ほどチェックを入れた左右反転を解除します。すると、左向きで描いた「平林 均」が右向きに戻りました。このように描きにくいものがあれば、左右反転を使い、得意な向きで描くのもテクニックのひとつです。

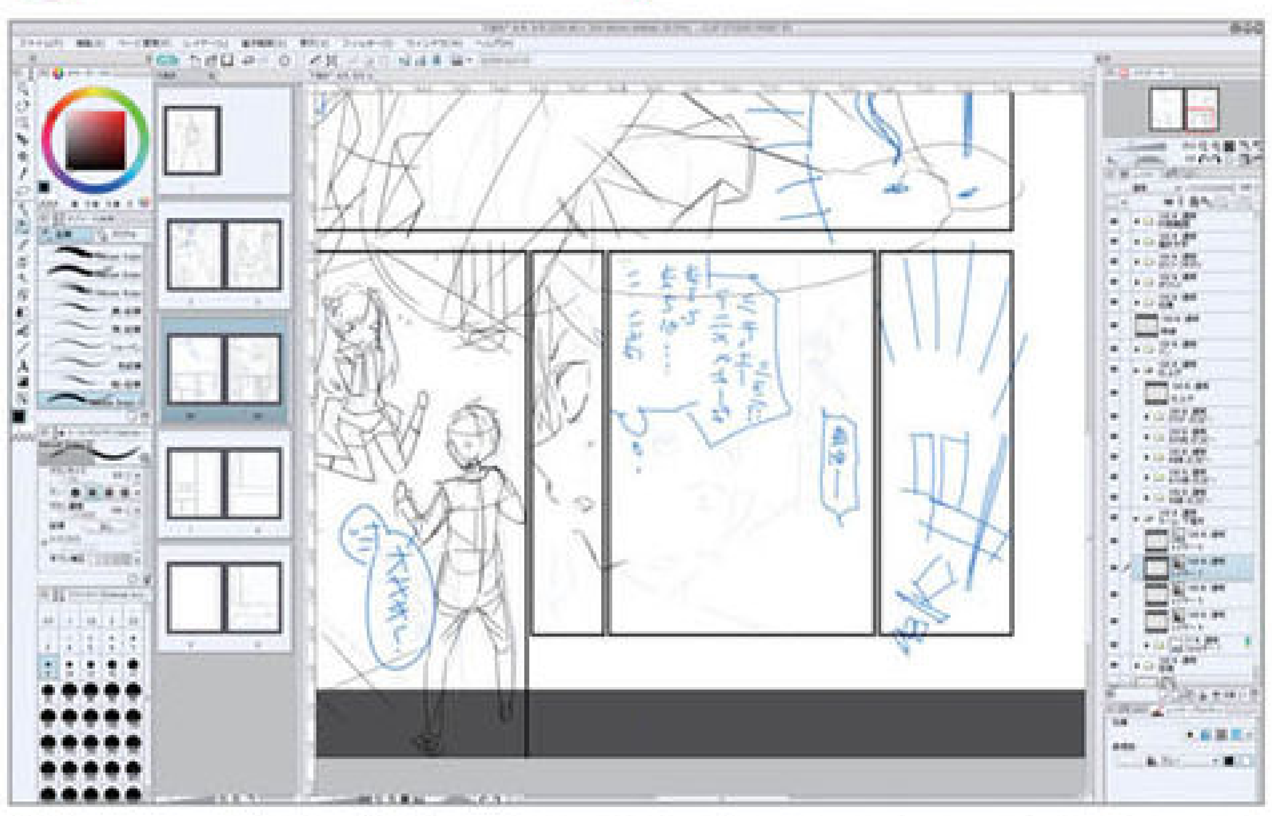


横顔が一方向からでないと上手く描けないという場合、左右反転を使うことで無理なく作画することができます。

1

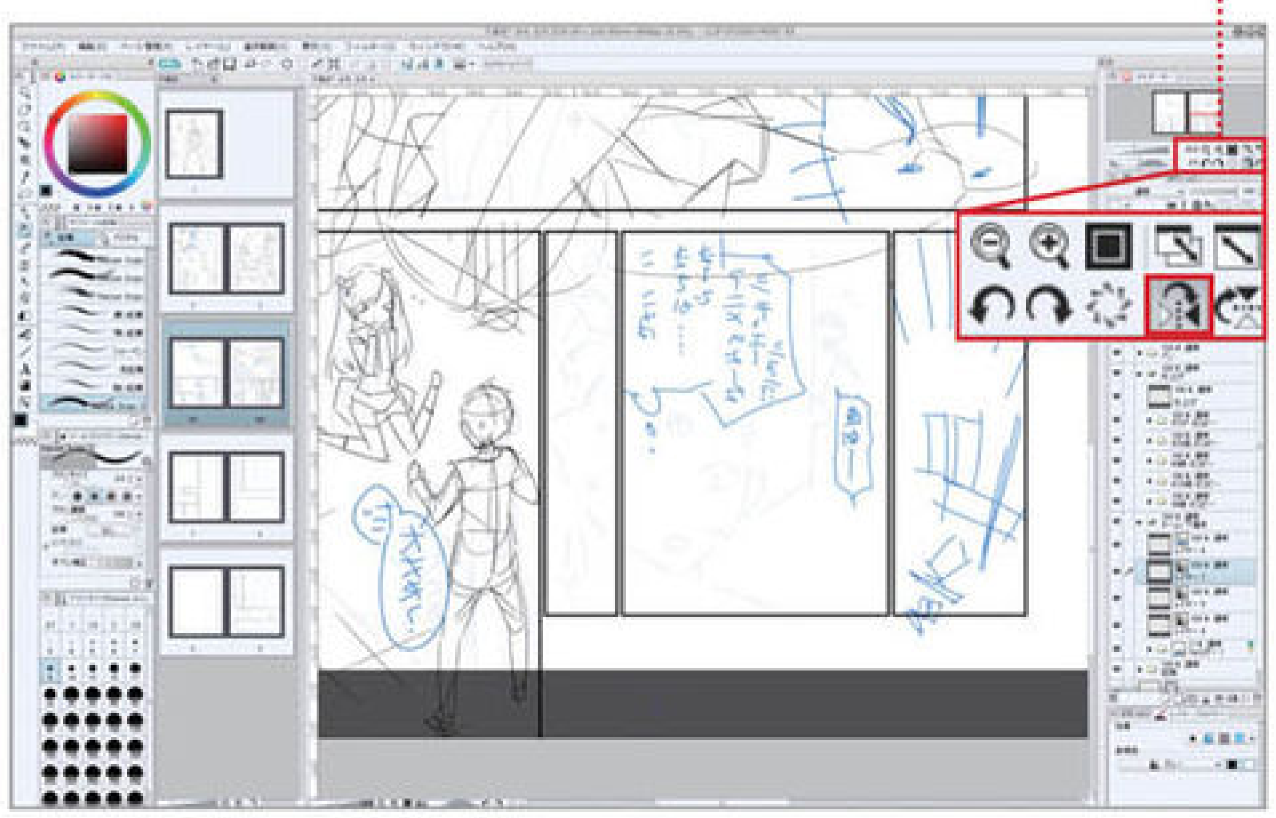


2



描きやすい向きで描くことで、絵自体のクオリティも上げることができます。でも左右両方からも描けるよう心がけましょう。

ナビゲーターの下にあるチェックボックスからでも左右反転はできます。

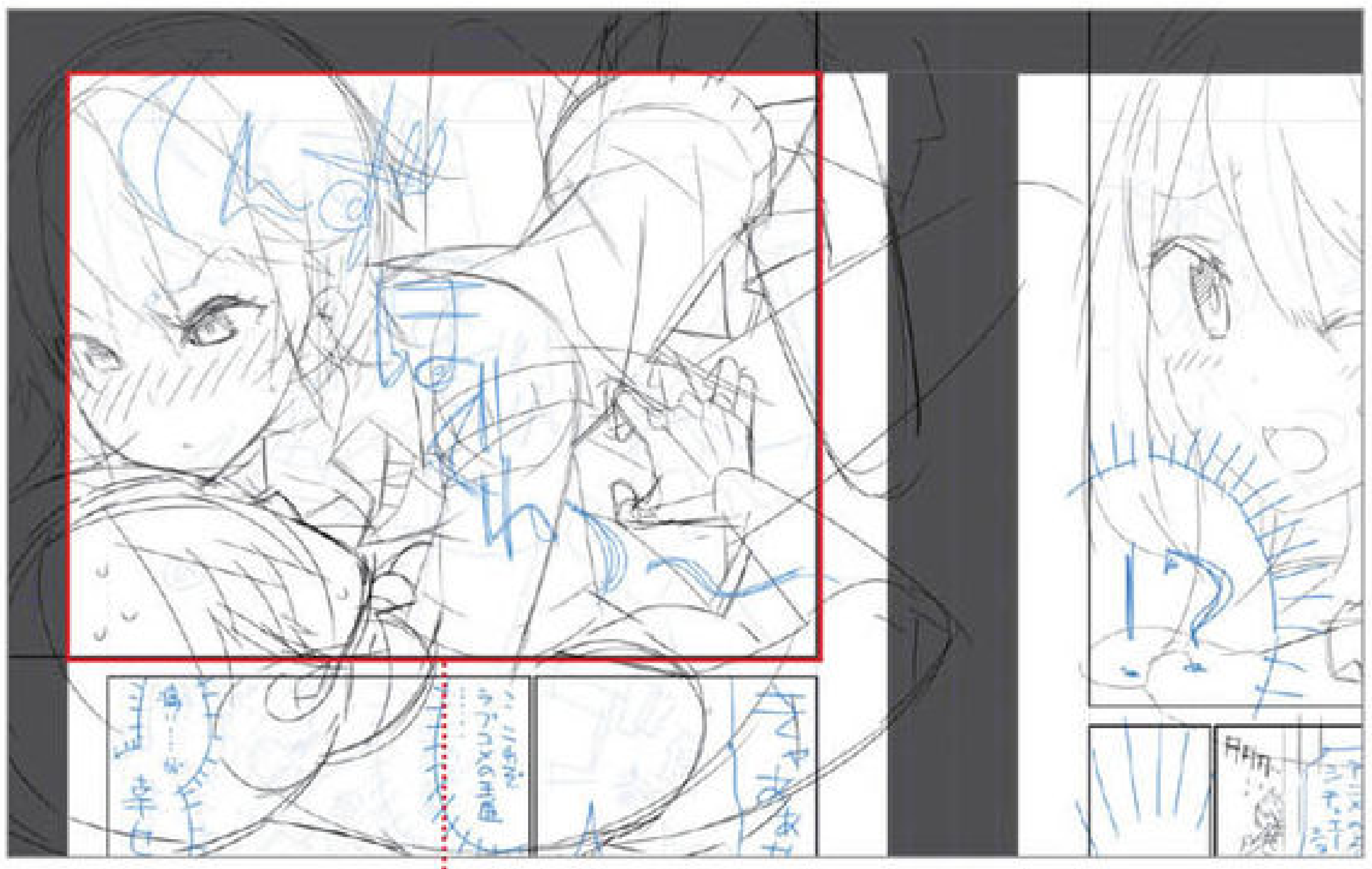


原稿用紙を反転します。左右反転してみることでデッサンの狂いを見つけることもできますので、注意してみてみましょう。

下描きテクニック 複合テク

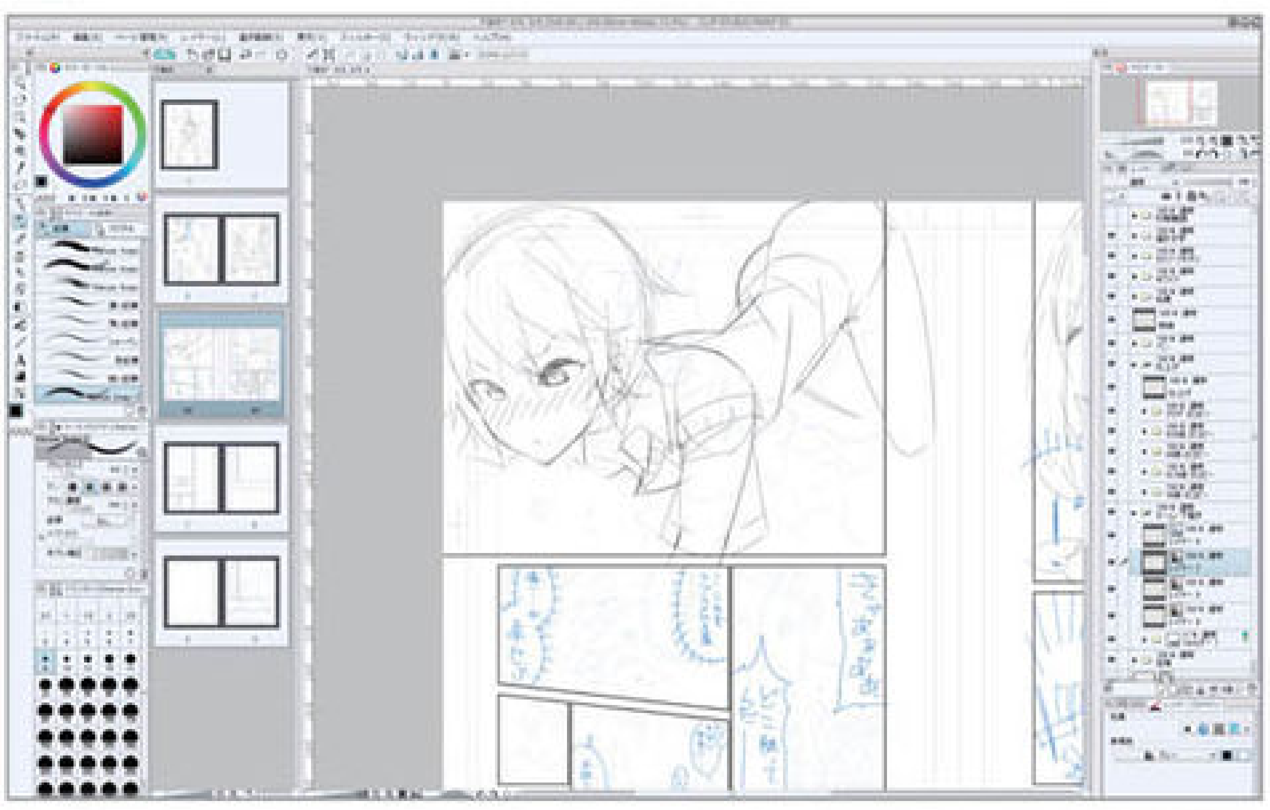
左右反転や回転させて作画をするテクニックは組み合わせることで、作画の幅を広げることができます。女の子とぶつかるシーンでは、上記ふたつの方法を組み合わせることで作画クオリティを上げています。

まずは女の子を描いていきます。だいたい描き終わったところで、主人公を描いていきます。女の子と対面しているため、右向きで描かねばならず、左向きで描くことが得意な私としては、「左右反転」を使いました。また、ななめの状態で作画するよりできるだけ顔を縦にした状態で描いていくほうがバランスが取れるので、「回転」も加えていきます。身体など描きやすい状態にするため、都度原稿用紙を回転させてみましょう。描き終わったら左右反転を解除し、人物バランスをチェックしてみてください。



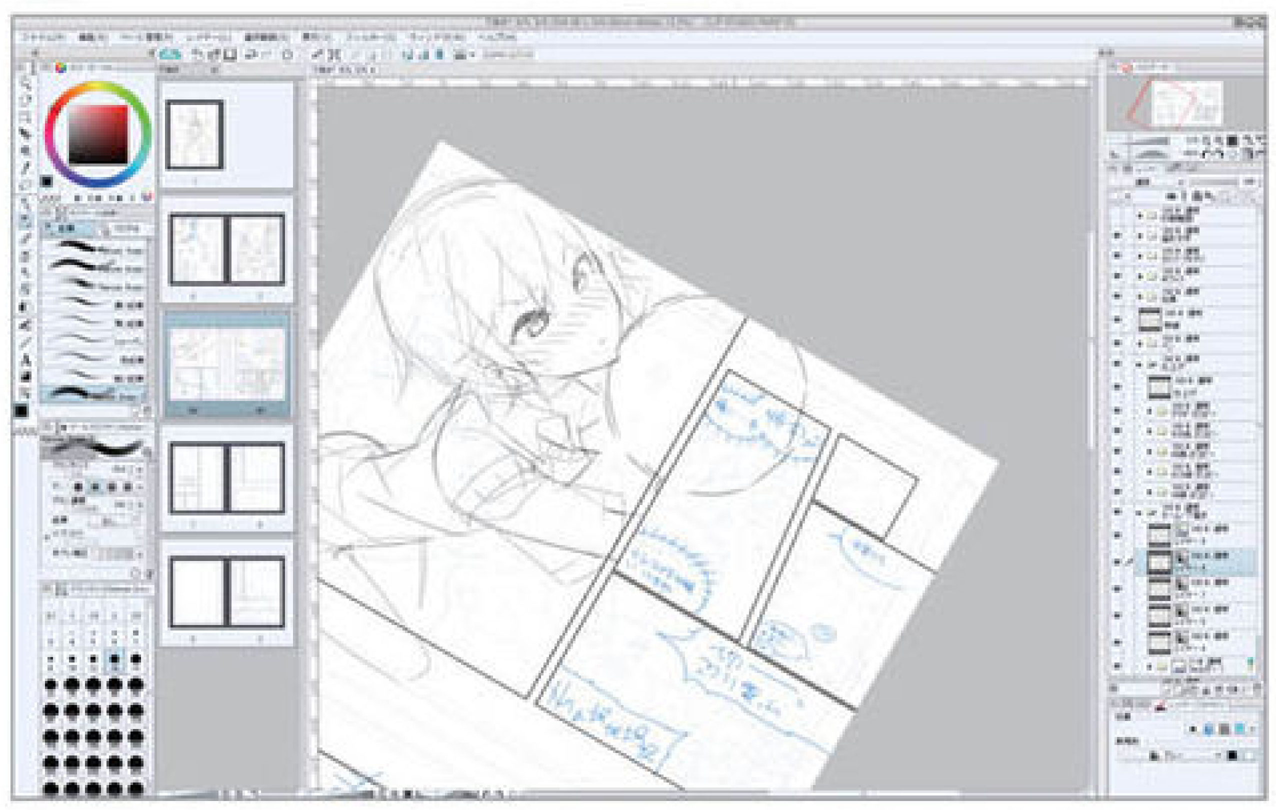
キャラクターが重なっている作画は難しいです。できるだけ簡単に描くために、左右反転や回転を使ってみましょう。

❶



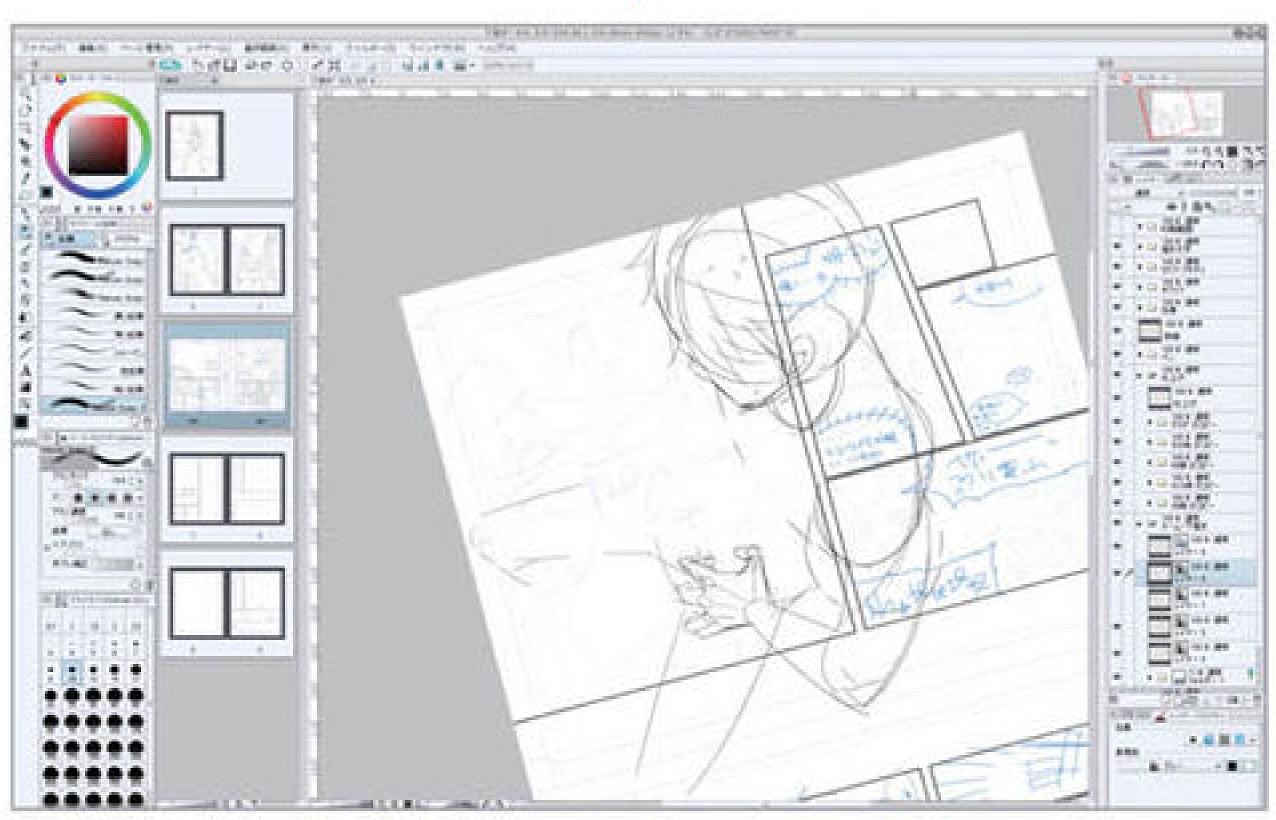
女の子を描いてしまいます。キャラクターが絡みあうような場合、コマのメインとなるキャラクターを先に描いてしまったほうが楽になります。

❷



重なり合う主人公のアタリを取っていきます。このときは大まかでかまいません。

❸



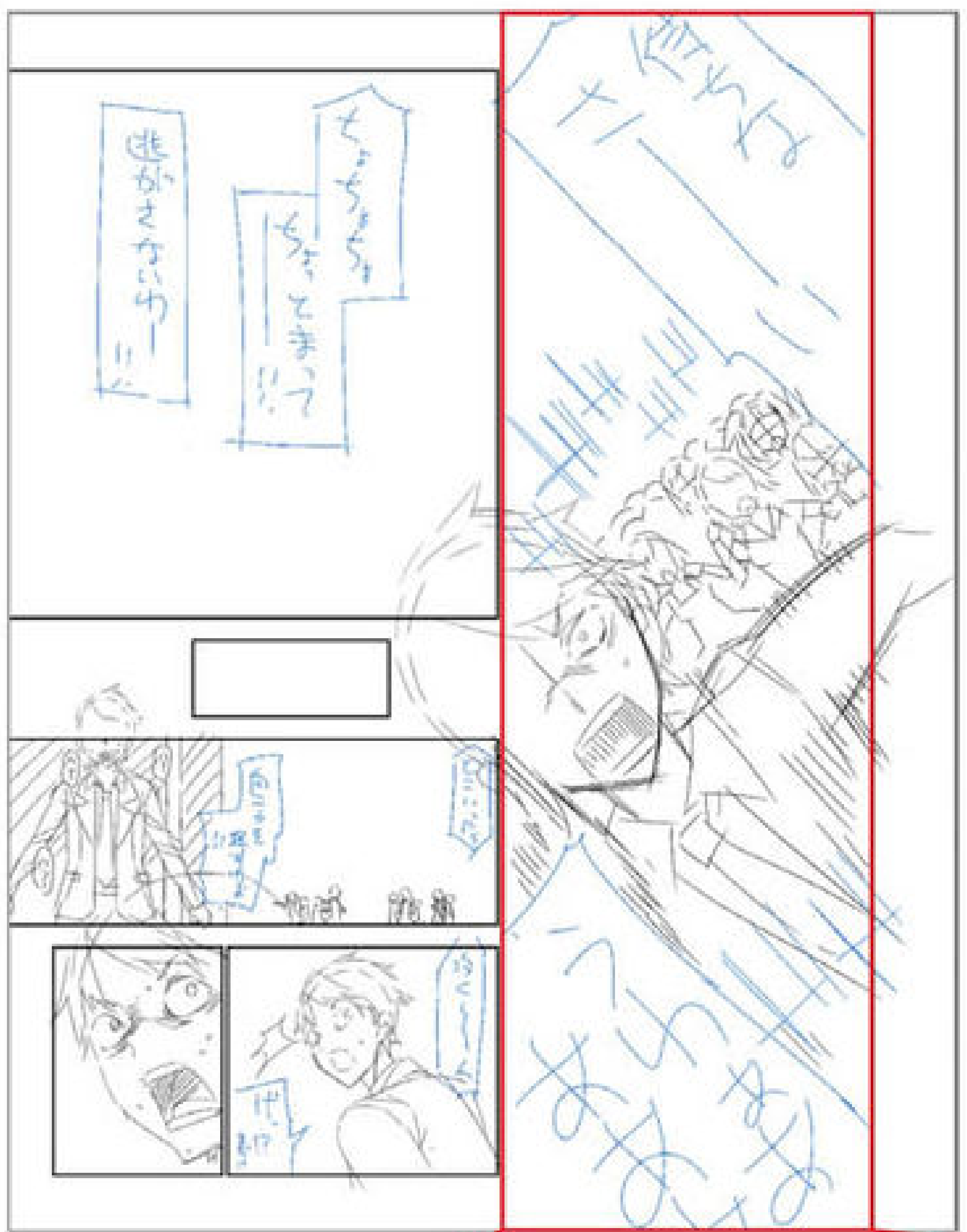
アタリから主人公の詳細な形を描いていきます。かなりパースの効いた作画になるため、原稿を動かしながら描いていくと多少楽に描くことができます。

下描きテクニック　回転

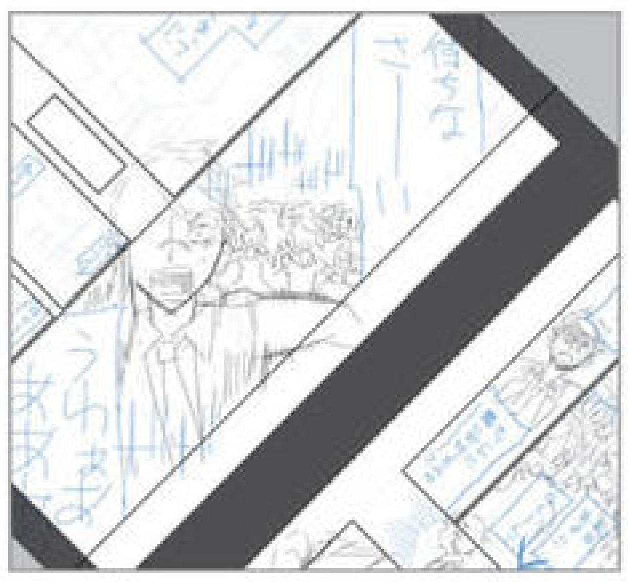
私の場合、イラストの内容に合わせてコマの形やイラストの向きを変えていきます。台形などの変形したコマを使用することで、勢いを出すことがありますが、今回コマは長方形のままで、ななめに描きました。このままの角度描くのは不便ですので、調整しましょう。「表示」メニューから「回転・反転」を選び、右回転か左回転を選択します。1回ごとに15度ずつ回転しますので、ちょうどいい角度にしていきます。今回は45ごとに調整しました。その状態で作画に入れれば、キャラクターを正面に捉えて描くことができます。

また、主人公を轢くトラックのような無機物を描く際、私はできるだけ左右対称になるように描いています。なお、原稿用紙を回転させるときは、どこが中心となっているのかを気を付けて作画することが大切です。

❶ ナナメコマ

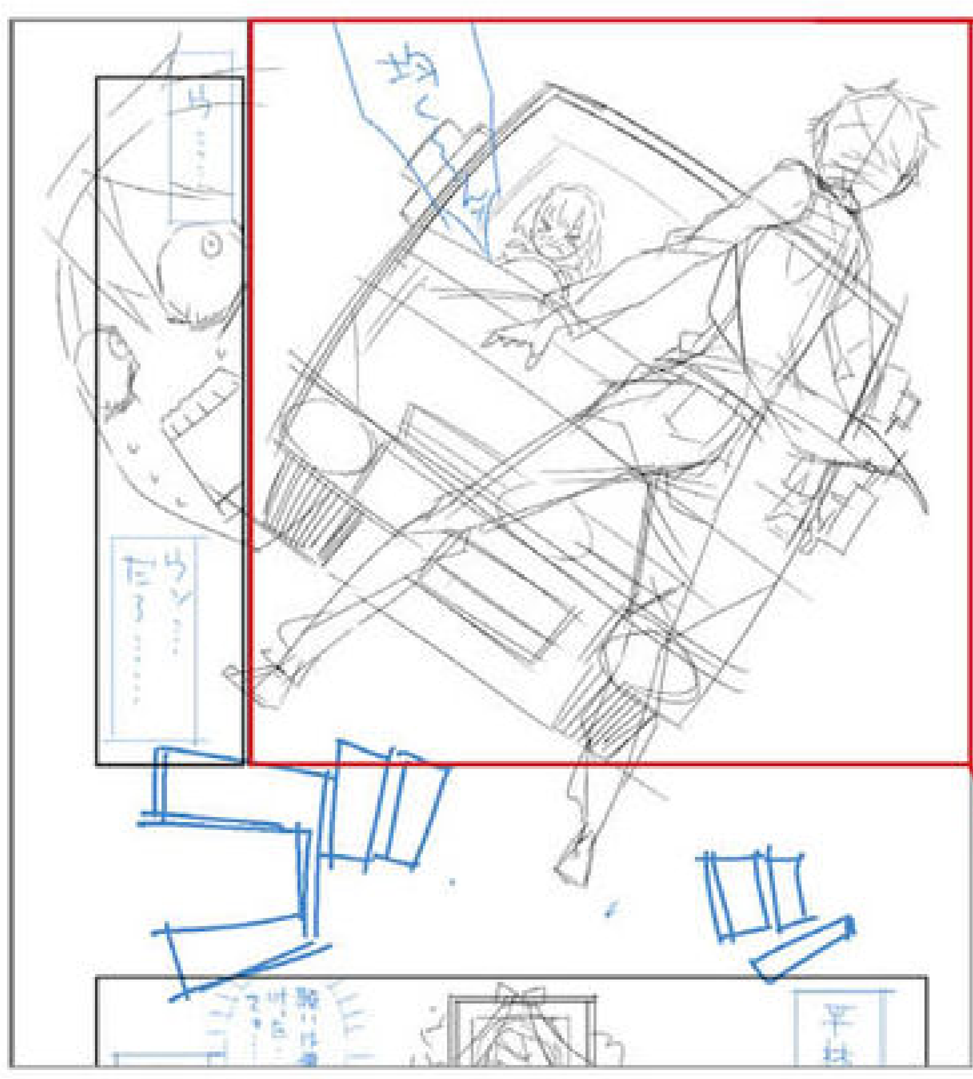


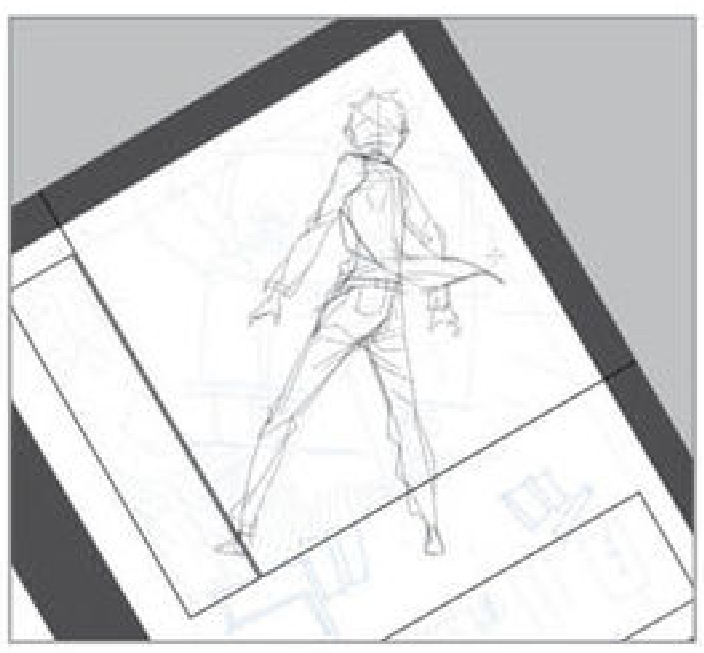




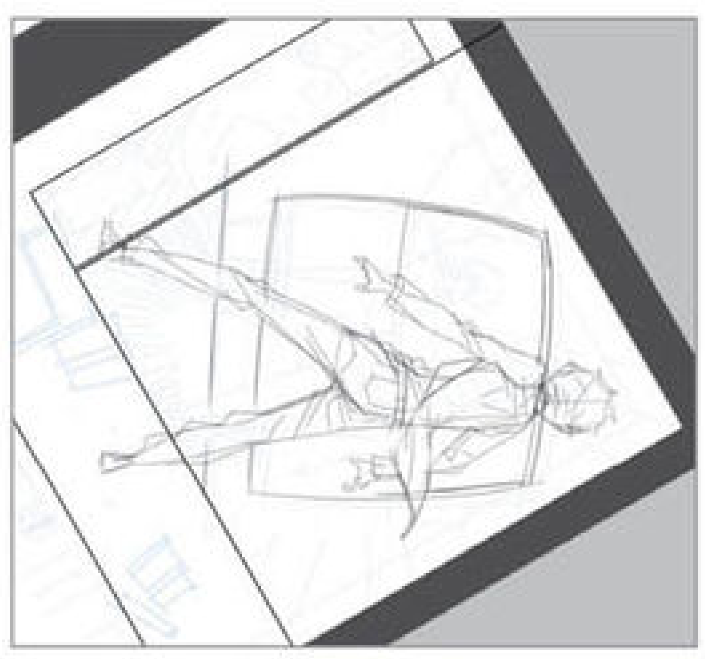
セリフもななめに配置することで、勢いを出しています。

❷ 回転＋回転





キャラクターは、なるべく正対させて描いたほうがバランスがとりやすいです。



トラックなどを描くときは、ちゃんと左右対称になっているか気を付けて作画しましょう。

Lesson 04

黒い線はマンガの顔 ペン入れをしよう!

モノクロマンガでは、しっかりとした線で描くことが
マンガに命を吹き込む作業!
ペン入れのクオリティが、読者に好いてもらえる作品かを左右するぞ。

ペン入れとは

ペン入れは、下描きで描いた線をなぞりながら、本番用のはっきりとした線を描いていくことです。

なぜペンを入れるのか、みなさん気になると思います。正直、下描きで線がクリンナップされているなら、特にデジタル場合はペンを入れる必要はありません。それでもペンを入れなければならない理由――それはペンを入れることが、キャラクターたちに命を吹き込んでいく作業だからだと私は考えています。しっかりとした線で描かれたキャラクターを見ると、「描いてよかった……」と思える、それがペン入れ、ひいてはマンガを描く醍醐味のひとつだと思います。





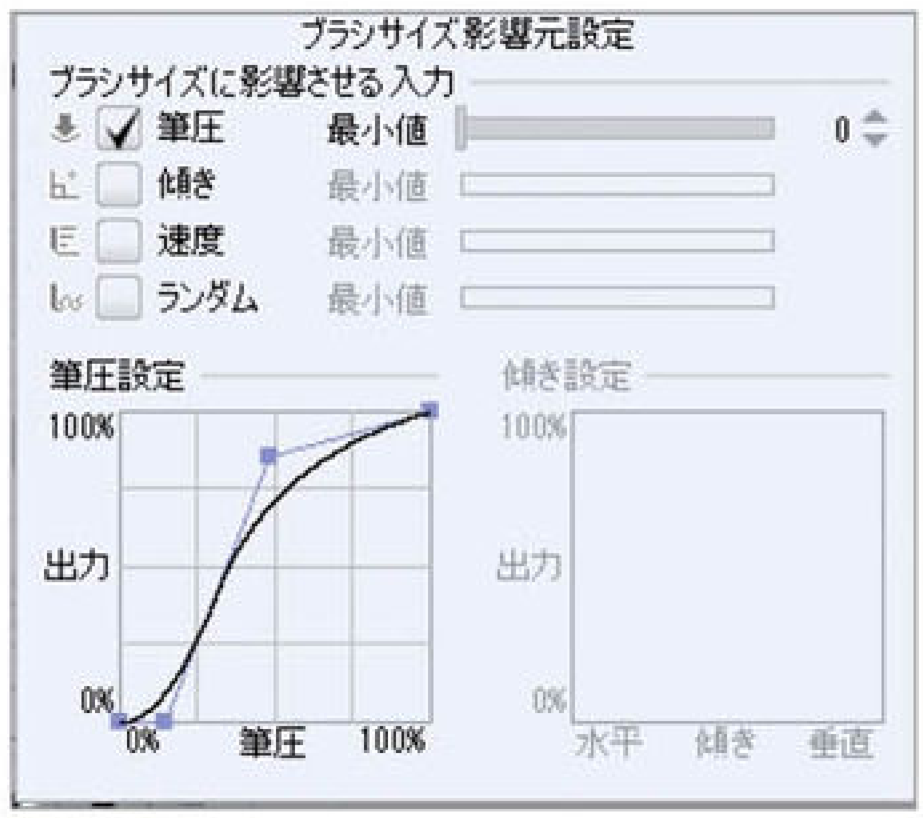
ペン入れの前に

　ペン入れには、「ペン」ツールのＧペンを使います。設定はブラシサイズ「15」、手ブレ補正「0」としています。Ｇペンはさまざまな線種を引ける万能ペンですが、使いたては線の太さが一定にならないため、扱いきるには練習が必要となります。

　使用するペンの設定が終わったら、ペン入れ用のレイヤーを作成します。このレイヤーに特別な設定は必要ありませんので、名前を付けてわかりやすくしておきましょう。

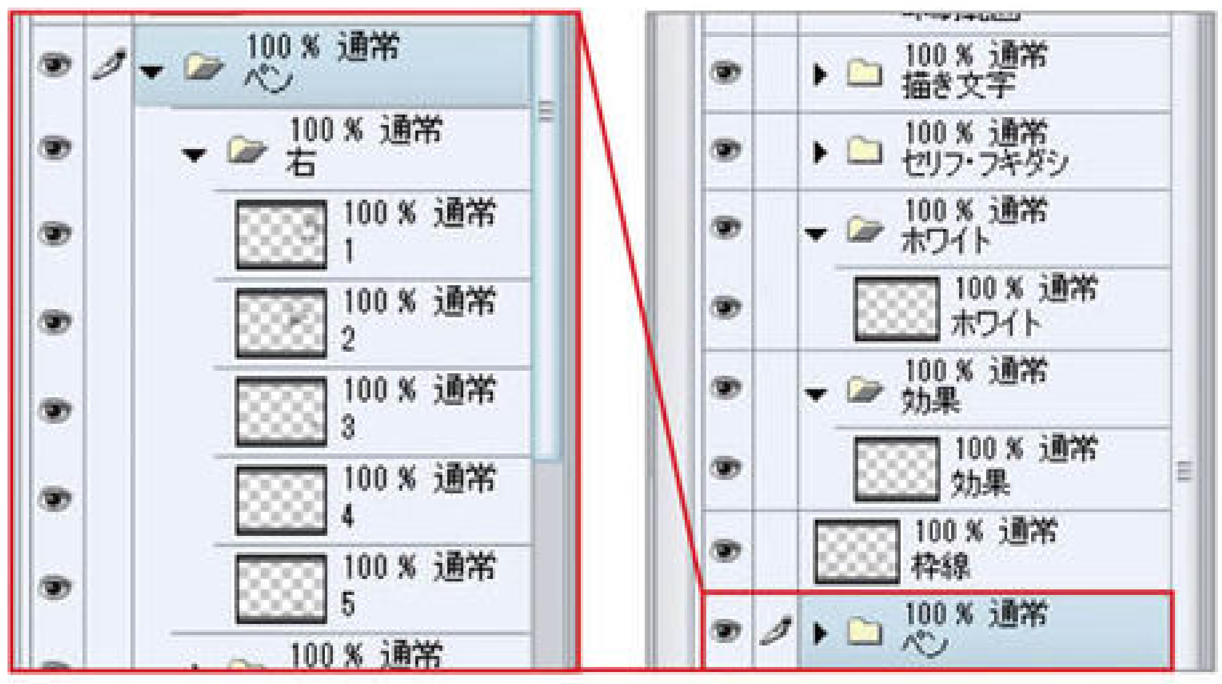
❶ ペンの設定





ペンの設定にはブラシサイズや手ブレ補正のほかに、筆圧感知などがあります。描く際のブラシサイズに影響が出るので、自分の好みに合わせてカスタマイズしましょう。

❷ ペンレイヤーの作成



レイヤーはキャラクターやコマごとに作っておくと、後で修正する際に楽になります。ただし、レイヤーの数が多くなると把握が大変になりますので、フォルダーごとに分けておくといいでしょう。

キャラクターにペン入れする

　下準備が終わったら、実際にキャラクターへペンを入れていきましょう。下描きをなぞりながらペンを入れていきますが、あまり下描きの線に囚われすぎないよう、気をつけ、全体を見ながら描くことが大切です。描きにくいときは原稿用紙を拡大したり、回転させたりしてみましょう。



私は、ペンをいれるときにベタも塗っています。選択範囲で塗りつぶす範囲を作成し、塗りつぶしツールを使用し塗っていきましょう。

白ヌキの作成

キャラクターが、ほかのキャラクターや背景に重なると、見づらくなります。このようなときは、周囲を白くフチドリして、重なった部分をわかりやすくしましょう。その作業を「白ヌキ」と言います。

❶選択範囲を投げなわで作成



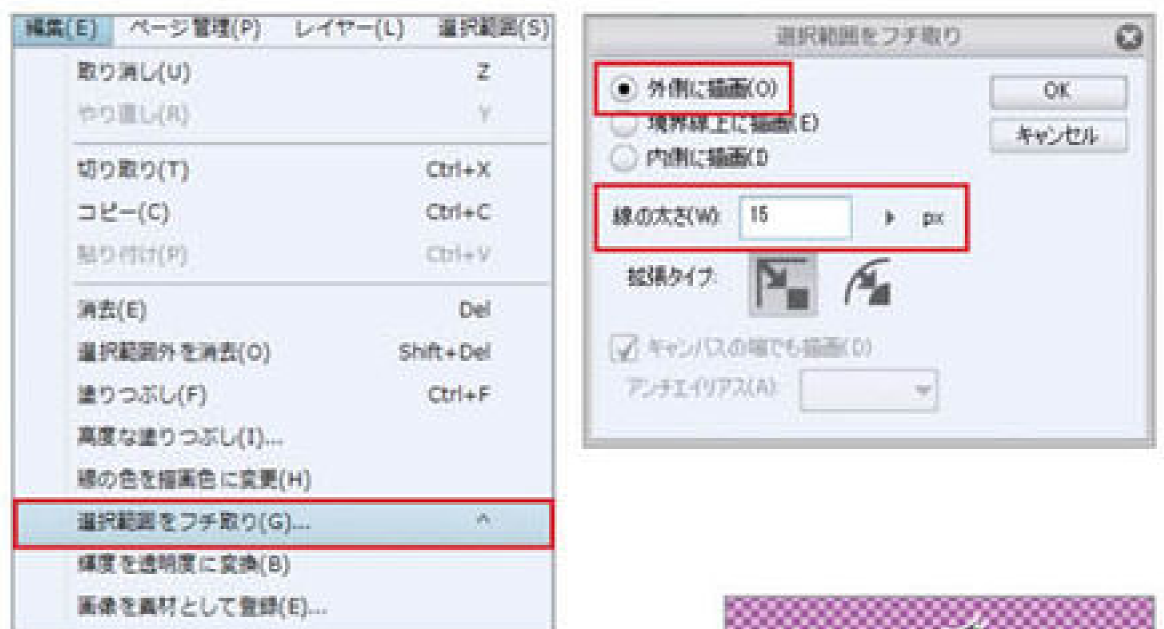
白ヌキをするには、まず「選択範囲」ツールから「投げなわ」選択を選びます。大雑把でかまいませんので、キャラの周りを選択していきます。このとき枠線やフキダシなど邪魔になるレイヤーは一時的に非表示にしましょう。次に「自動選択」ツールを選び、Altキーを押しながら白ヌキしたいキャラクター以外の部分をクリックすると、キャラクター以外の部分が省かれ、キャラのみが選択された状態になります。

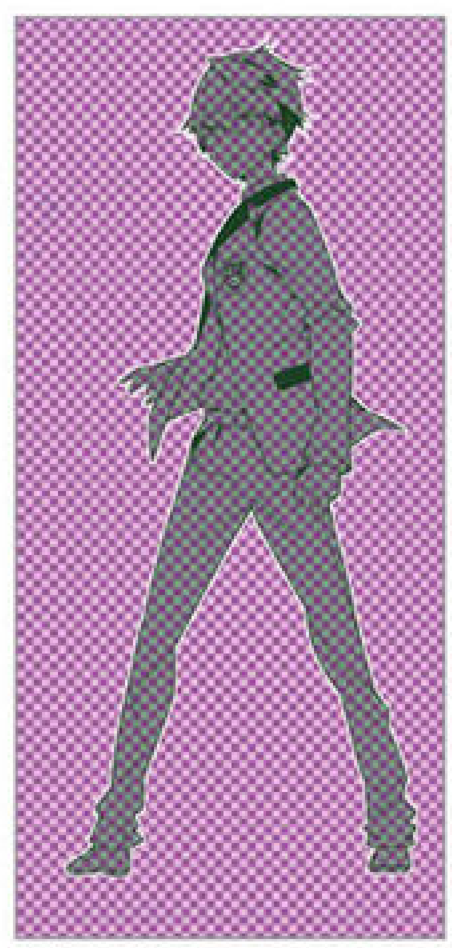
❷選択範囲のストック



選択範囲ができたら「選択範囲レイヤー」を作成しましょう。このレイヤーは選択範囲をレイヤーとして保存するもので、ファイルを閉じてしまっても、同じ選択範囲をあとから読み込むことができます。選択範囲が選択された状態で、「選択範囲」メニューから「選択範囲をストック」を選びます。すると新しいレイヤーが作成され、選択範囲はレイヤーとしてストックされます。このような抽出したレイヤーを複数作る場合は、わかりやすいようフォルダにまとめておきましょう。

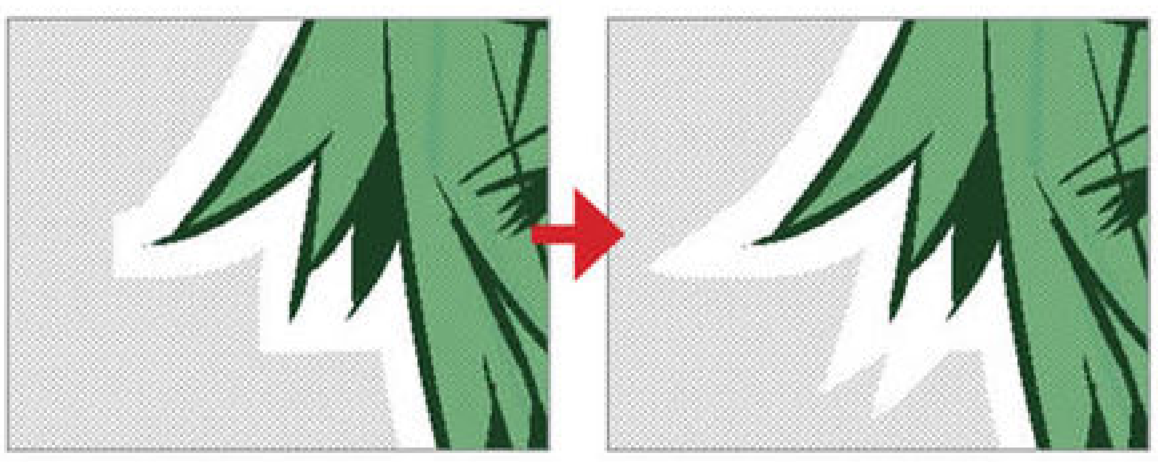
❸白フチの作成





作成した選択範囲を使って白フチを作ります。選択範囲レイヤーを右クリックし、そこから選択範囲作成を選びます。すると選択範囲レイヤーが選択範囲化されます。描画色を白にし、「編集」から「選択範囲のフチ取り」を選びます。外側に描画にチェックを入れ、フチの太さを「15」pxに設定します。

❹白フチの整形



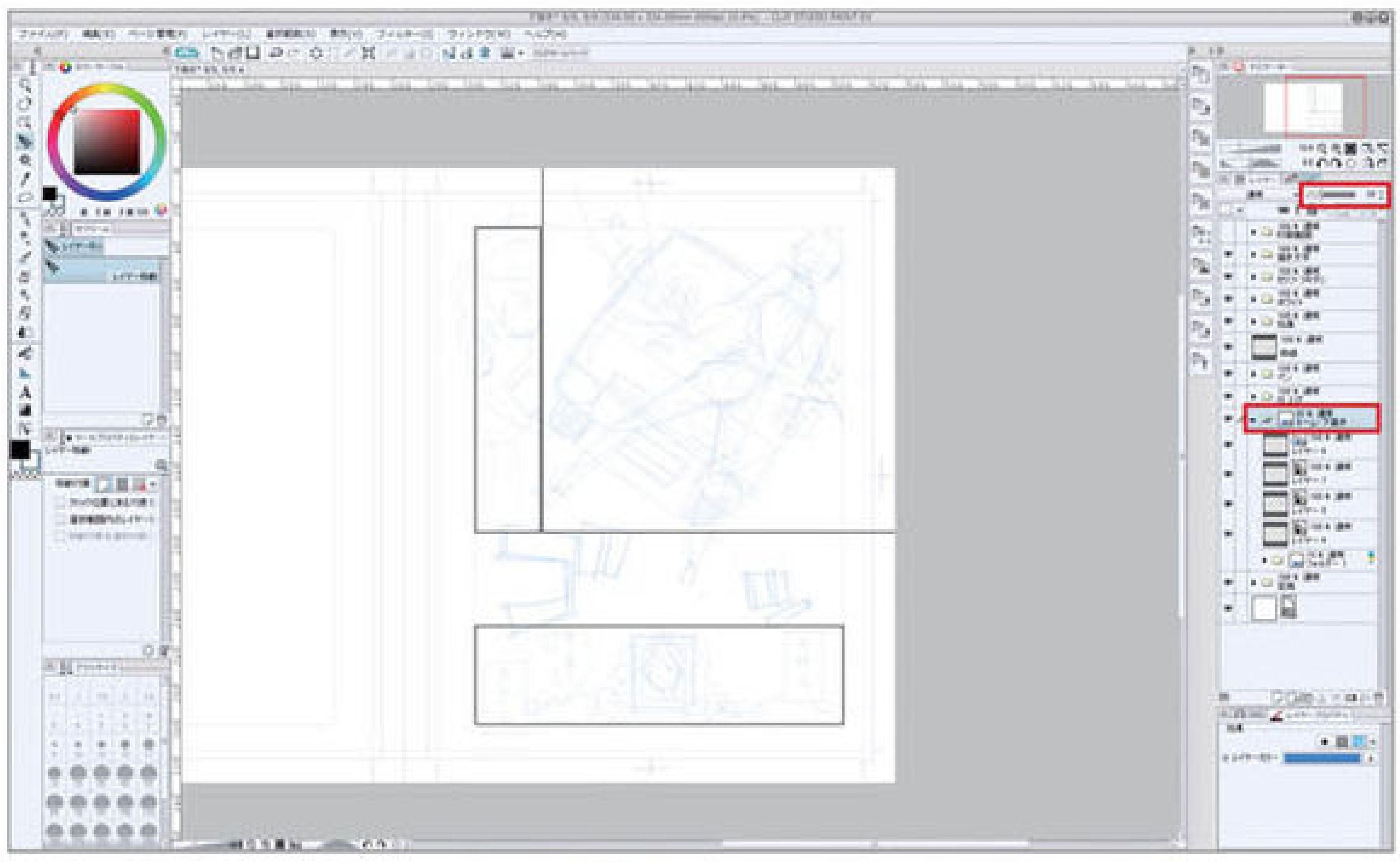
これで選択範囲の周囲が白でフチ取りされました。髪の毛など、先のとがった部分のフチは端が丸くなっているので、ペンや消しゴムツールを使って尖らせましょう。

フキダシにペン入れする

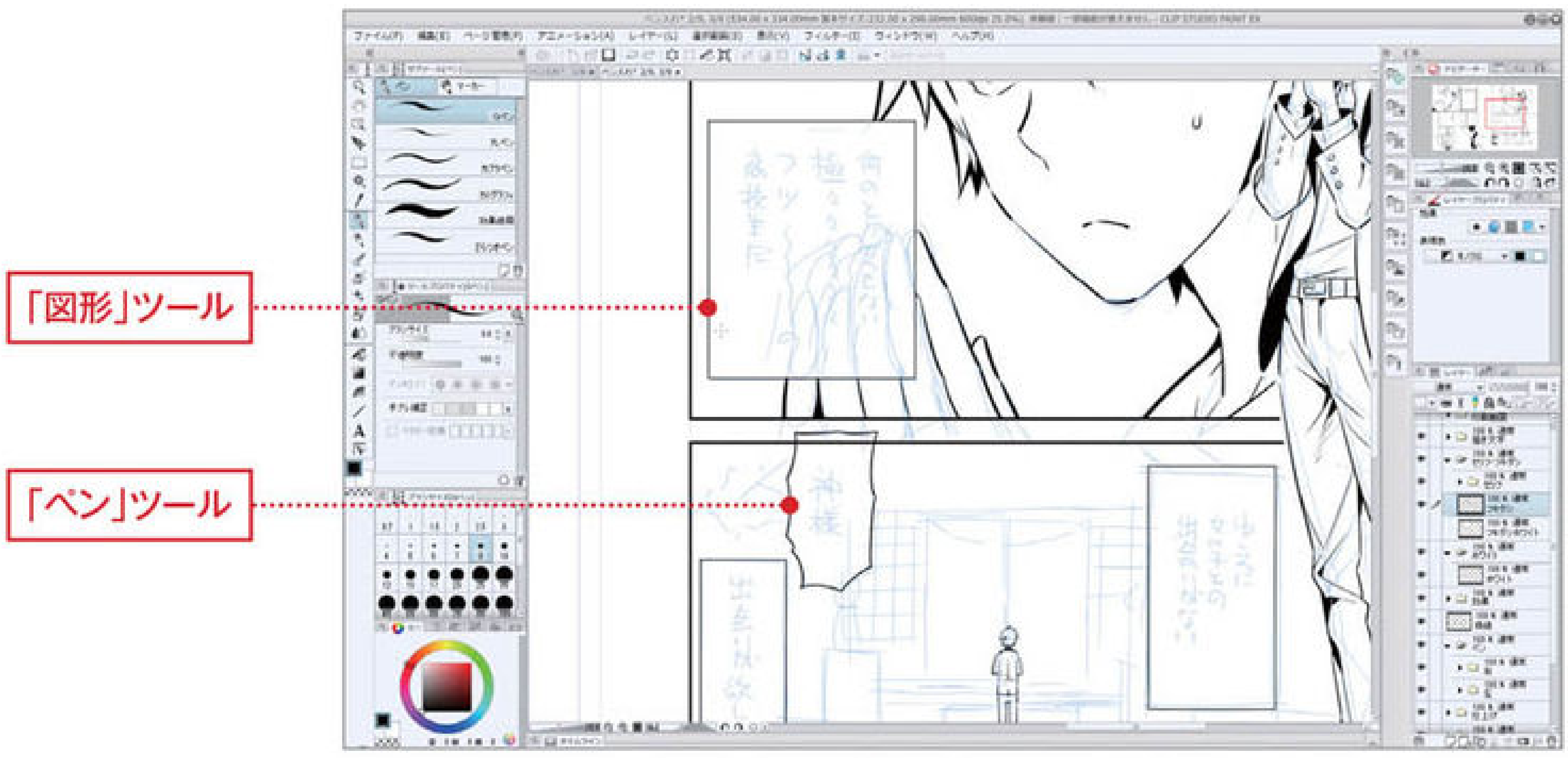
　フキダシにペンを入れていきたいと思います。まずはペンを入れやすいよう、下描きの不透明度を変更しておきましょう。「下書き」フォルダーを選択し、不透明度のスライドバーで好みの数値に調整します。今回は30％に設定しました。

　さて、実際にフキダシを作成するのですが、フキダシの形によって使用するツールを変えると効率が上げられます。よくマンガに使われる雲形のフキダシはペンツールを使用し、フリーハンドで描いていきます。モノローグで使用するような長方形のフキダシは、図形ツールを使用すると簡単に作成できます。また正円や楕円のフキダシを作る際は、定規ツールを使用すると簡単に作成できます。

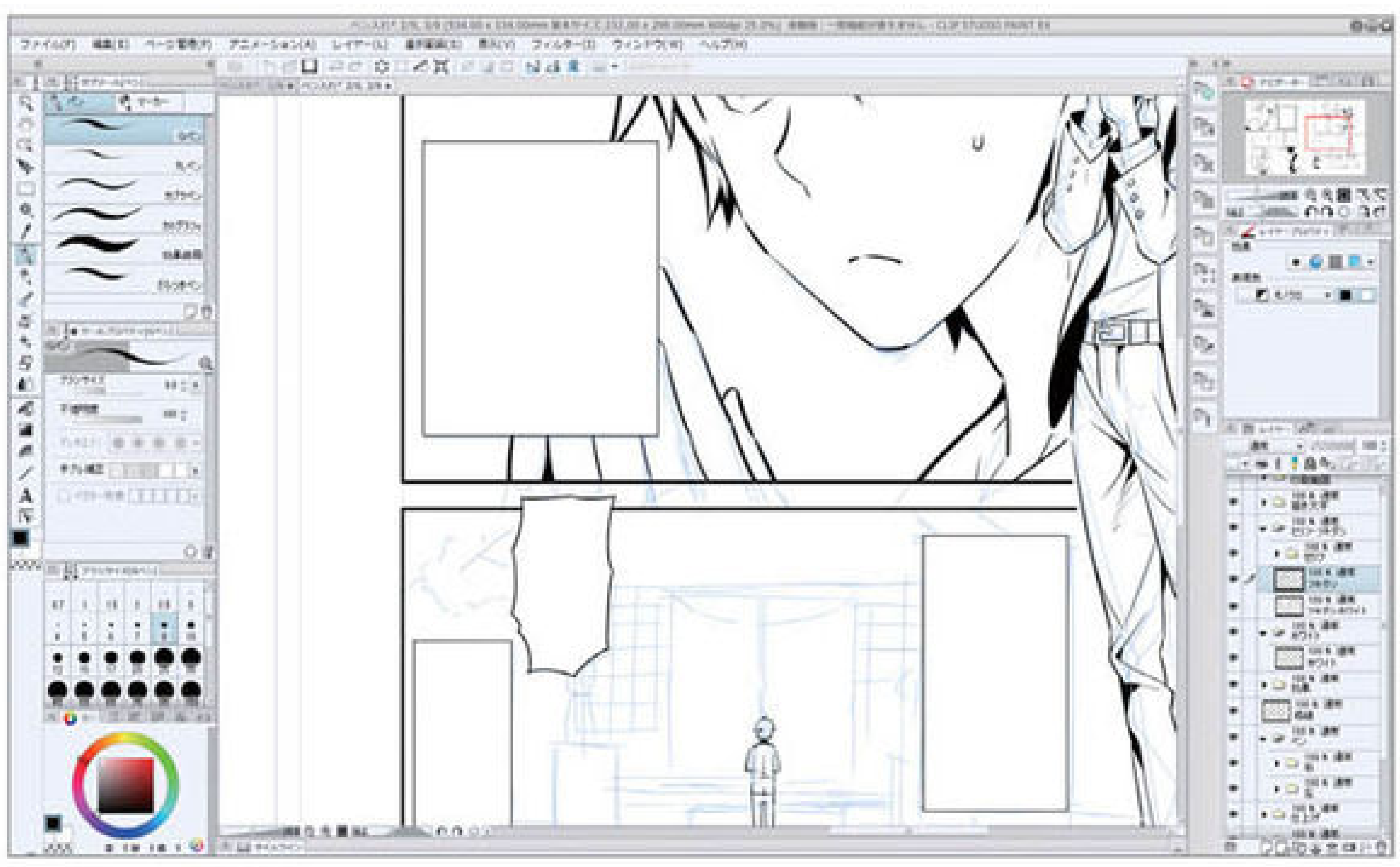
❶不透明度の変更



❷枠を作成する



❸フキダシ内を白ヌキする



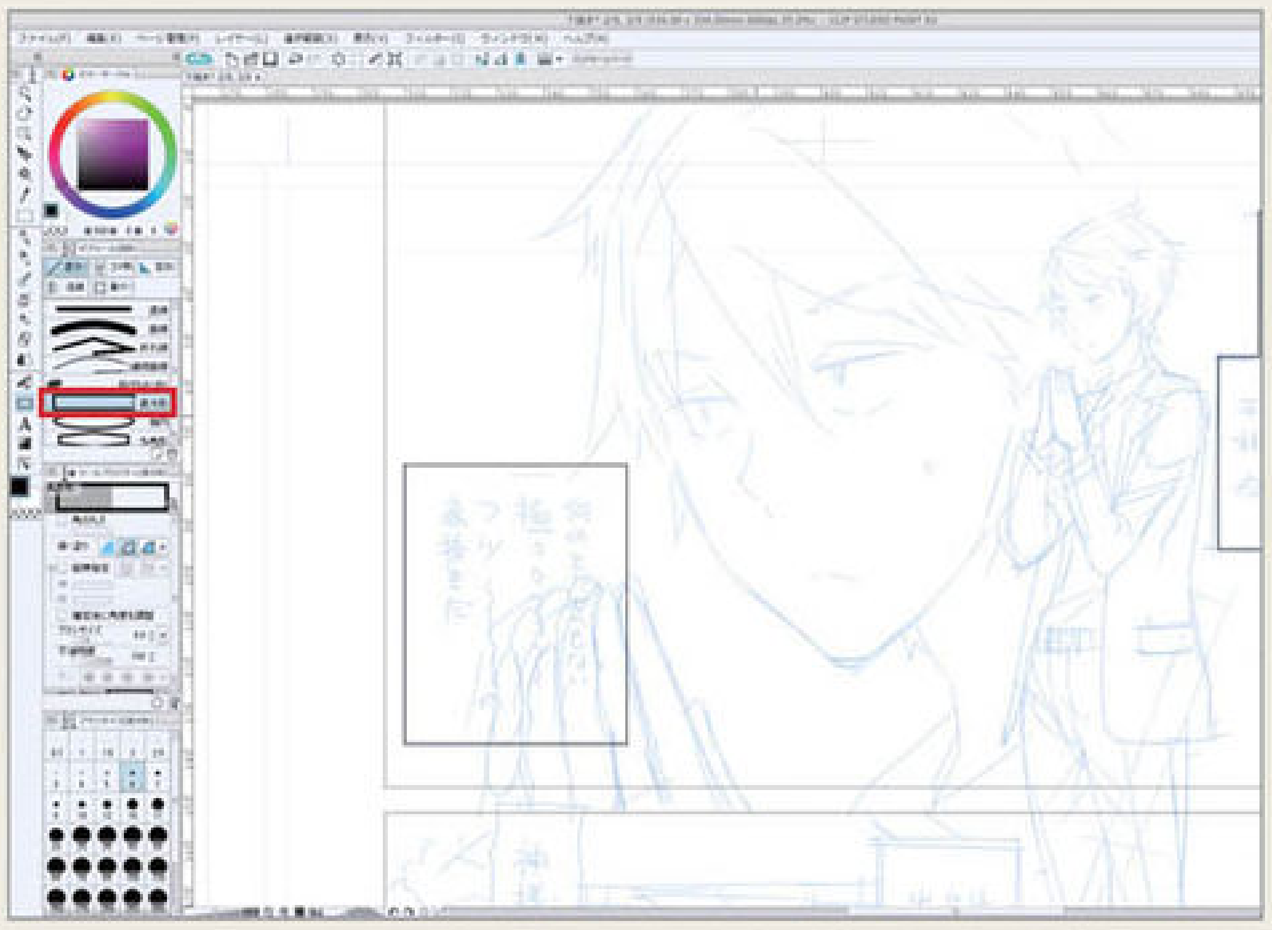
フキダシ内を白く、下描きが見えないようにするには、フキダシの内側を選択範囲で囲み、範囲内を「塗りつぶし」ツールで白に塗りつぶすと簡単です。

COLUMN

多用なフキダシの作画法

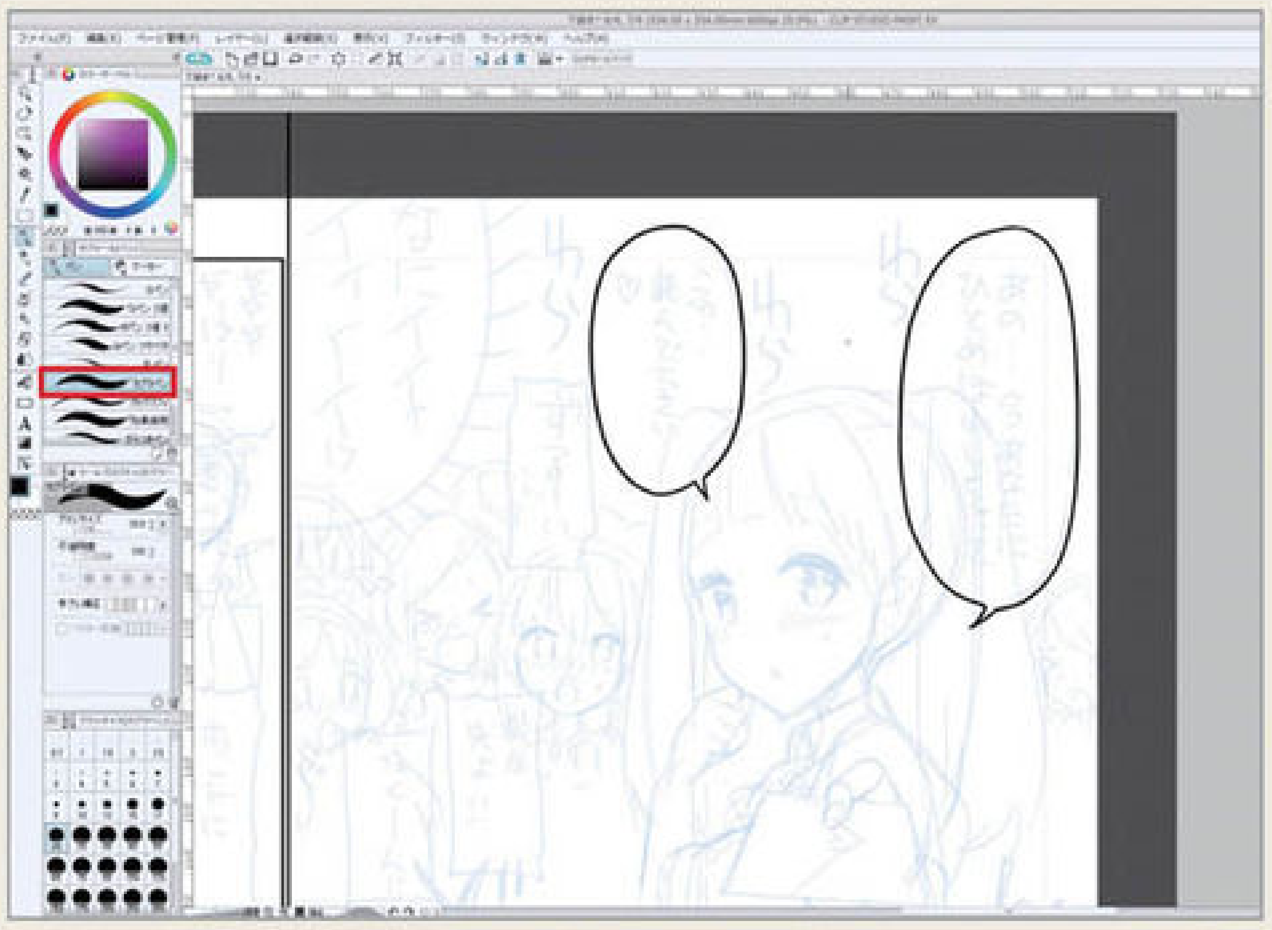
CLIP STUDIO PAINT EXでは、フキダシを手軽に作れる機能が多数あります。そこで、その例を挙げてみたいと思います。

❶ 図形ツール



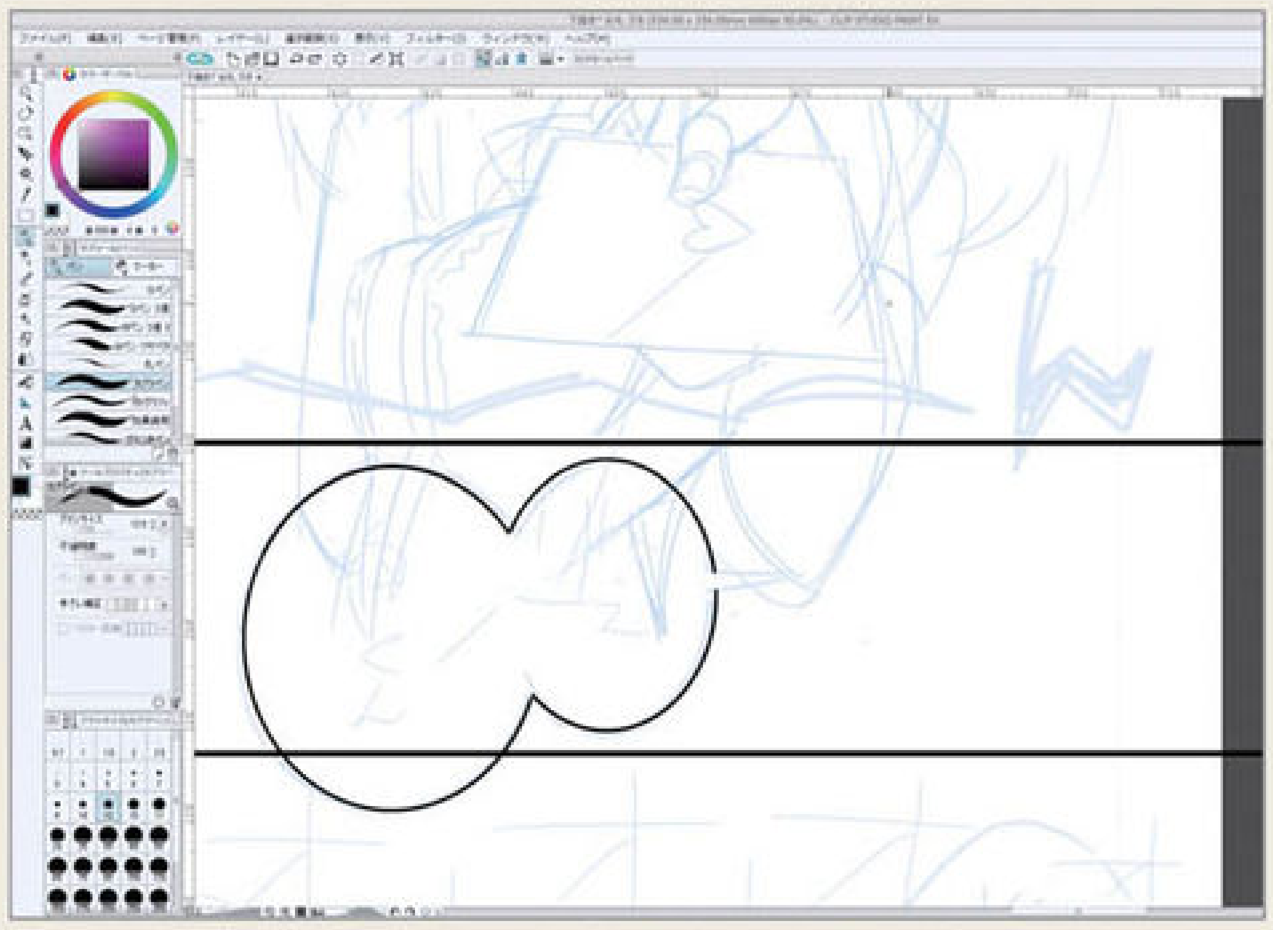
モノローグなどで使用する長方形のフキダシは、「図形」ツールを使って描画します。「図形」ツールから「長方形」を選択してください。長方形を描きたい場所をクリックし、ドラッグすることで大きさを確定します。ふたつの長方形がくっついた形のフキダシでは、いったん別々のレイヤーに分けて描きます。次にそれぞれの長方形の内部を「自動選択」ツールで選択し、レイヤーを統合します。最後に「編集」メニューから「消去」を選び、重なった部分を消去すれば完了です。

❷ ペンツール



通常の会話などに使われる雲型のフキダシはペンツールを使用し、フリーハンドで作画します。このとき使用するのは、一定の太さの線が引きやすいカブラペンです。余談となりますが、コメディの場合、フキダシの線にあまり強弱をつけないほうがコミカルさが出ると思います。またアクションでは強弱をつけることで勢いが、シリアスでは線を細く書くことで緊迫感が生まれます。フキダシの線はマンガのジャンルやシーンにより使い分けると良いでしょう。

❸ 定規



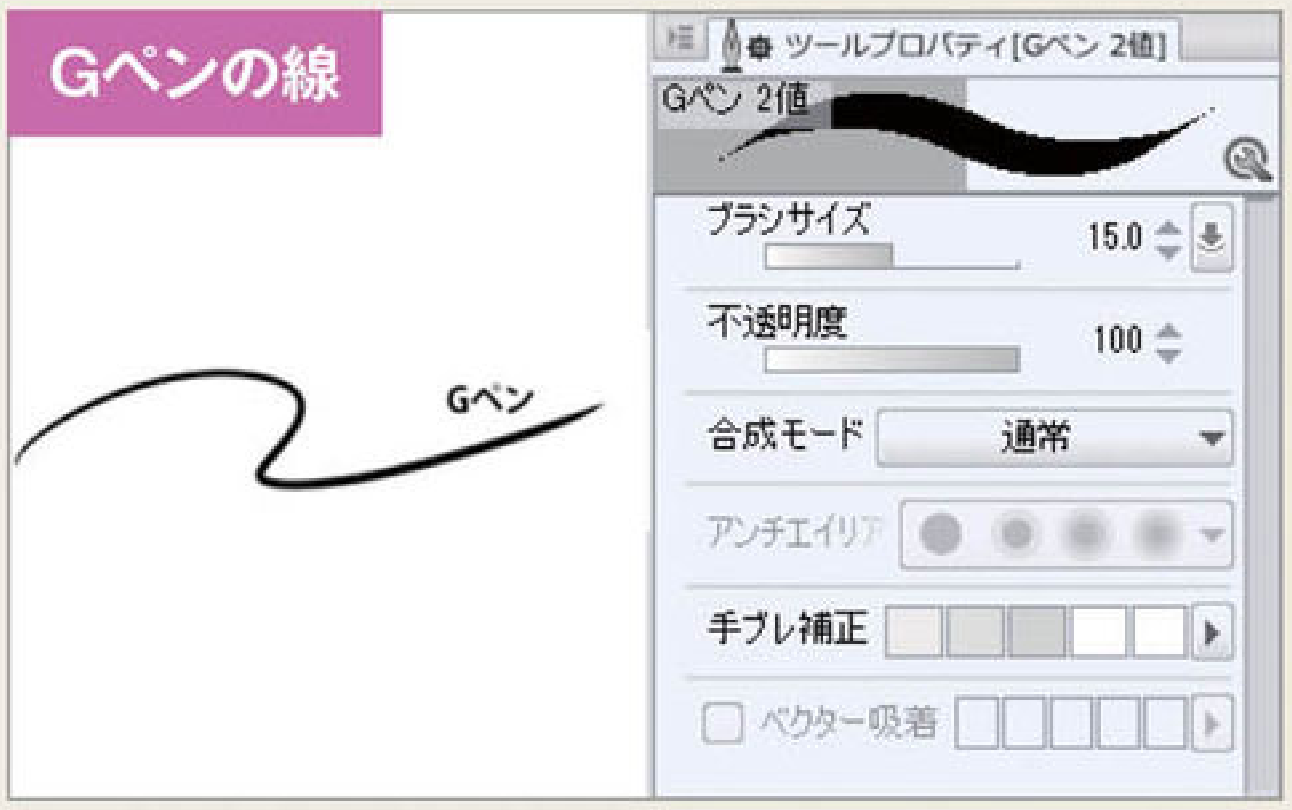
定規ツールを使用すると、連続した楕円形フキダシなどを綺麗に描画することができます。使いこなせれば全体をきれいに見せることができますので、ぜひ使ってみてください。

COLUMN

ペンによる特性の違い

CLIP STUDIO PAINT EXには、多数のペン先が搭載されています。ペン先によって描き味や特性が違っており、描くものによって使い分けていくといいでしょう。私は、主にＧペンとカブラペンを使って描いています。このふたつは私独自の設定をしていますので、自分なりのペン先を作るときの参考にしてみてください。

そもそもペン先を変えるとどう違ってくるのか、気になるところだと思います。そこで、今回は代表的なペン先３種の違いを描いてみました。



Ｇペンは細い線から太い線まで変化がつけやすく、いろいろな表現に柔軟に応えてくれるペンです。ただ力加減が難しく、筆圧が高い方は注意が必要でしょう。



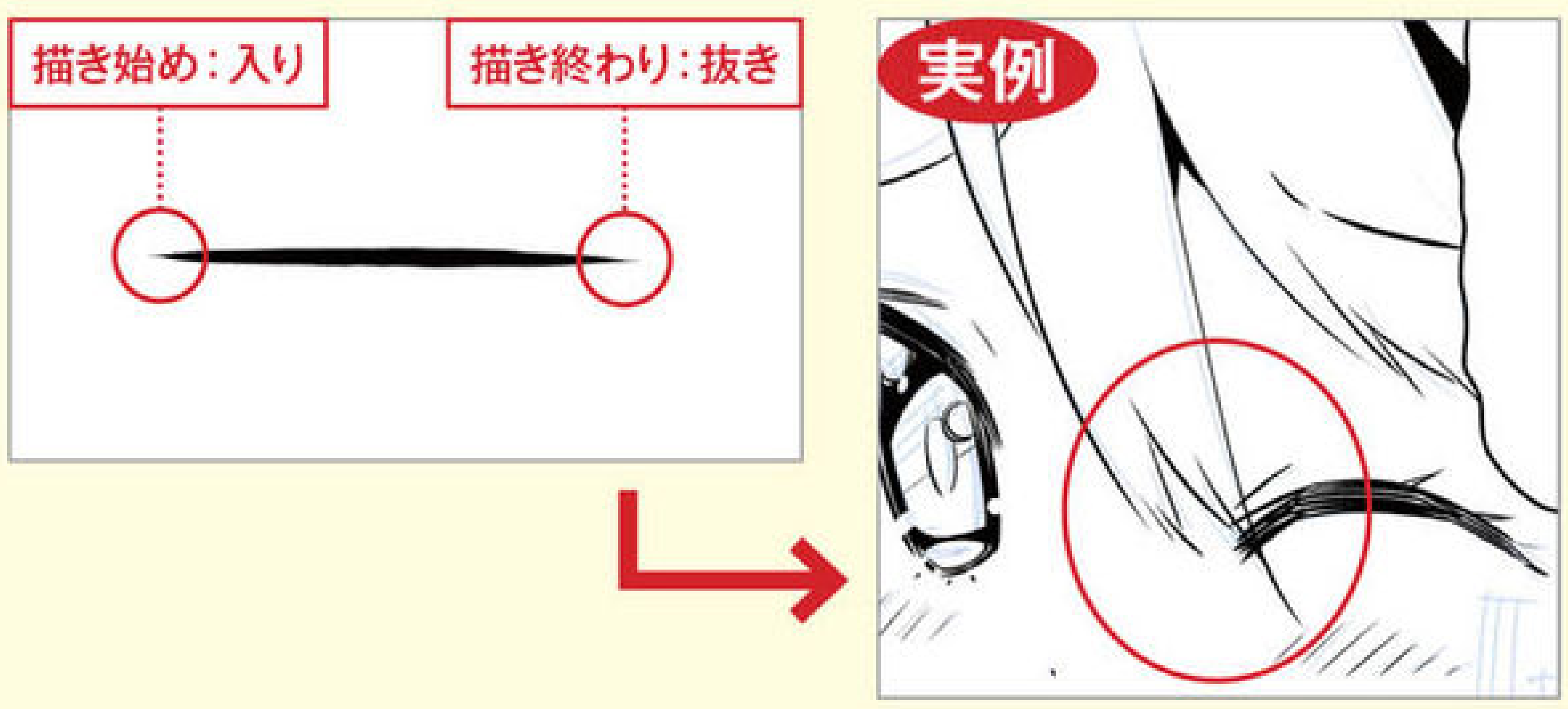
カブラペンですが、こちらは変化をあまり付けずに線が引けます。慣れていない人でも使いやすいペンでしょう。ただ線の強弱が大きくでないため、メリハリをつけにくいのが難点だと思います。



細く綺麗な線を引きやすいのが丸ペンです。一般的な用途では、キャラクターの髪の毛や背景、小道具のペン入れに使われることが多いです。丸ペンは太い線は引けませんが、線の強弱を出すことができるため、用途は広いと思います。

TIPS ペンの入り抜き

マンガを見たとき、キャラクターの髪の毛などが綺麗に感じることがあるが、それは線の形が美しいから。入り方と終わり方が「スッ」としている線は生きた線と言われる。そのような線を引くには思い切りよく、「シャッ」と線を引くと良いだろう。



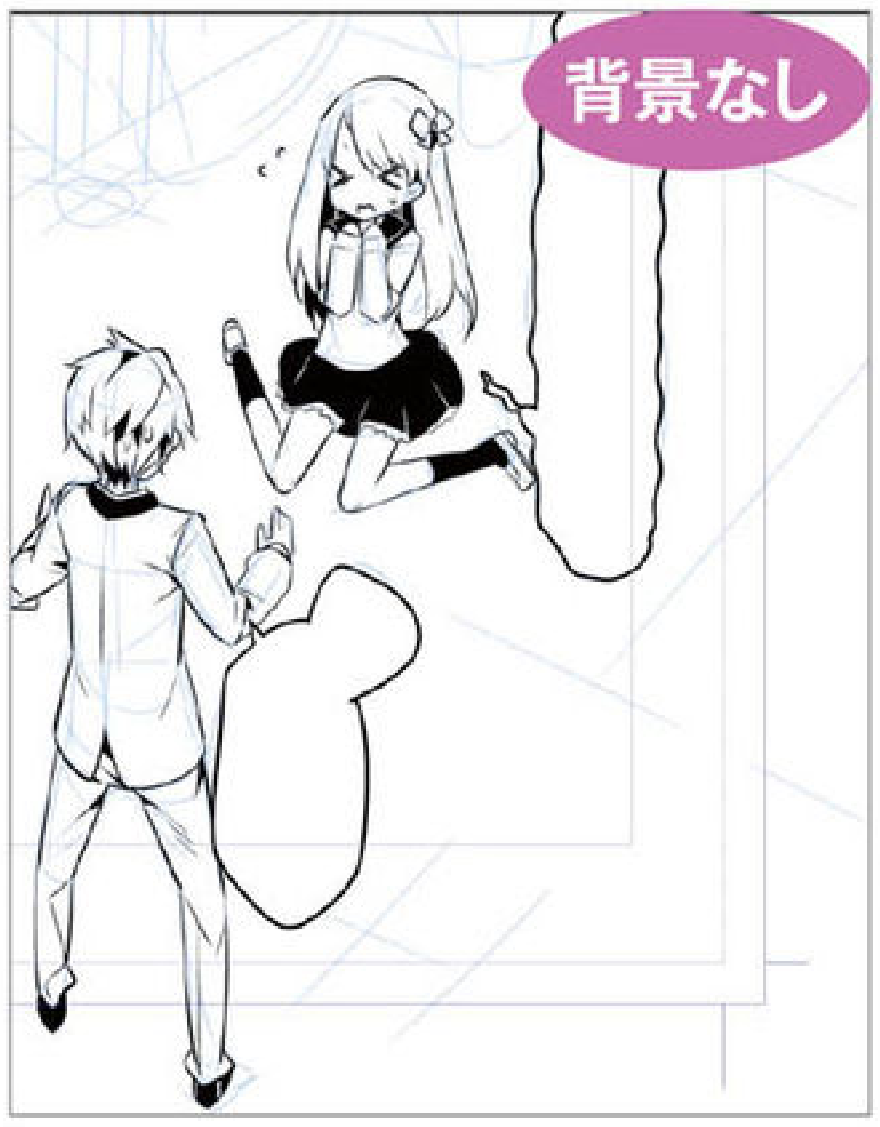
Lesson 05

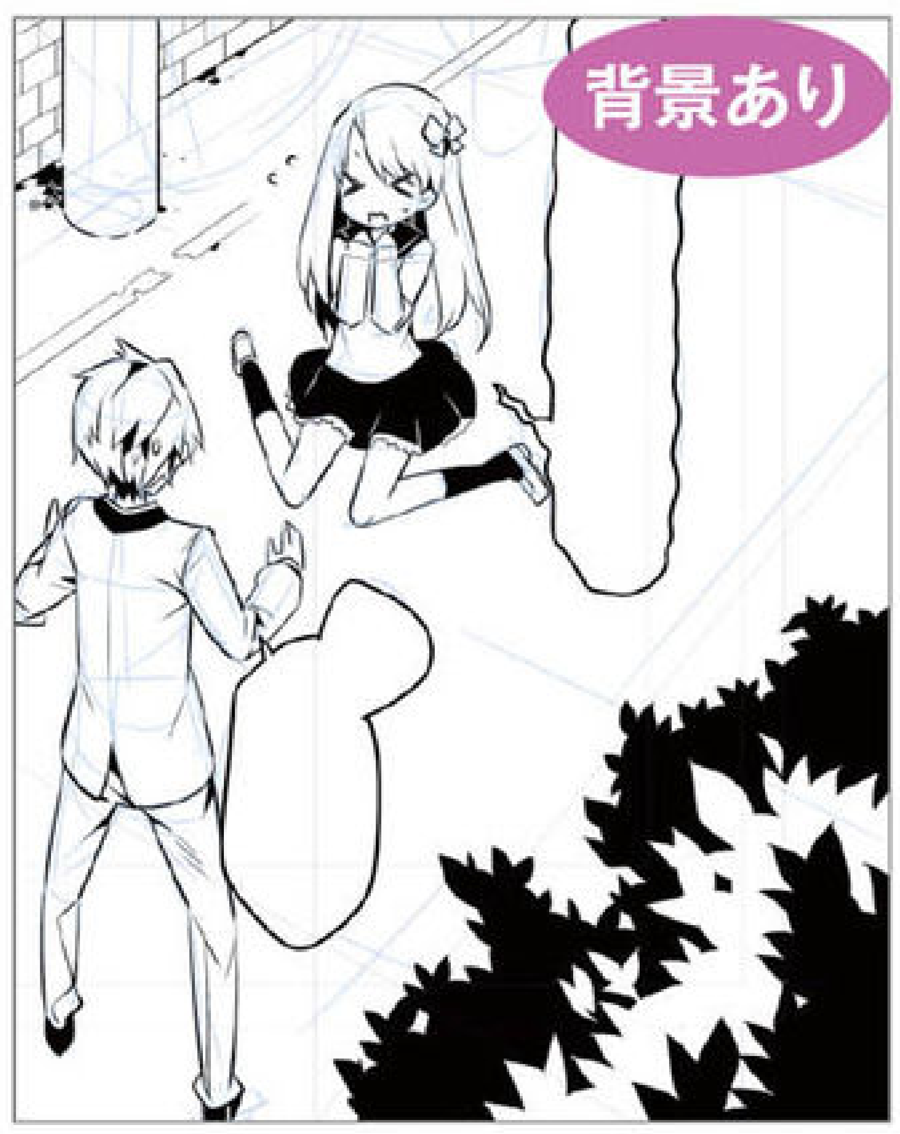
コマ内に密度を持たせる背景を描いていこう

マンガの読み応えは背景にあり!
キャラクターたちがどこで、なにをしているのかを伝え、
自分が生み出したキャラクターが
住む世界を描こう。

なぜ背景を描くのか

背景を描かなくてもマンガは成立するのでは?　と思う方もいると思いますが、背景を描くことでよりわかりやすいマンガに仕上げられます。キャラクターたちがいる場所、そして影のつけ方などから時間がわかると、登場人物たちの行動がよりリアルに感じられ、読者がキャラクターに感情移入しやすくなります。背景を描くことは地味な作業でつらいかもしれませんが、読み手がわかりやすく読みやすいマンガを作成するため、頑張って描きましょう。

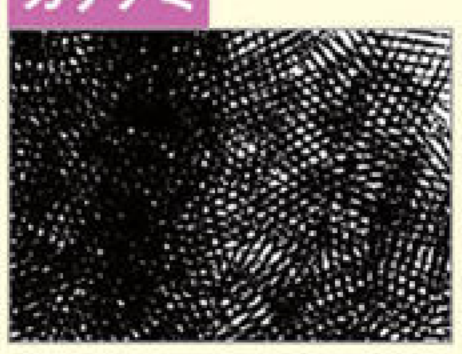




TIPS 効果線も背景の一種

効果線はその場のキャラクターの心情を表現できる方法のひとつ。このことから、状況を説明するものとして背景の一種という考え方ができる。

カケアミ



集中線



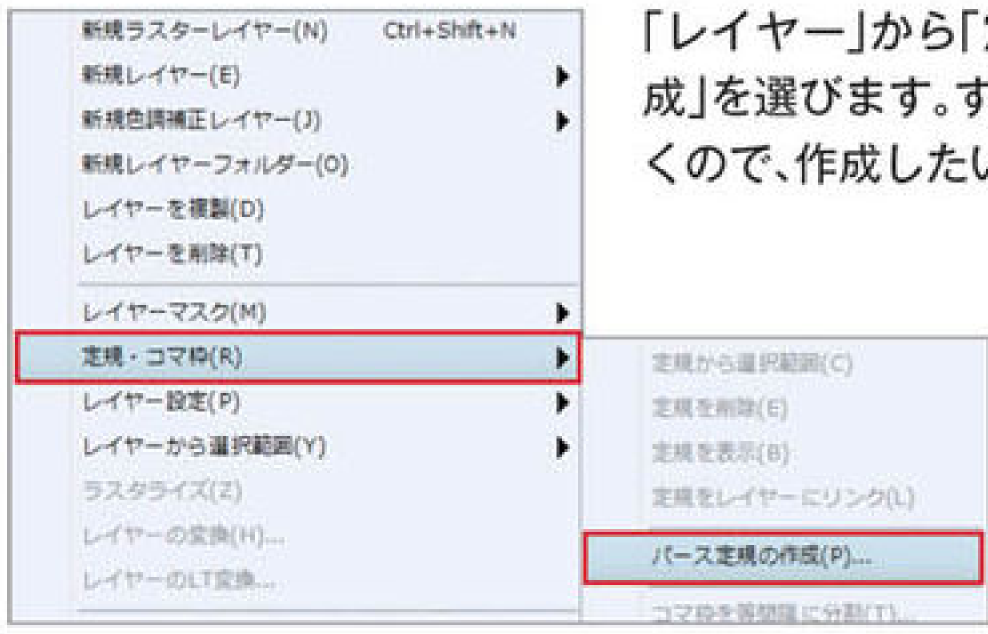
etc...

背景作画　1点パース

背景を描くときは、透視図法を使用して描いていきます。透視図法とは遠近感を表現するための手法のひとつで、3次元の物体を2次元平面上にリアルに描くことができます。そのうちの1点パースは、物を正面からみた構図などによく使われます。

CLIP STUDIO PAINT EXでは「定規」機能に「パース定規」というものがあります。「パース定規」はパースを指示してくれる大変便利なツールで、使用すればより簡単に背景を描くことが可能です。

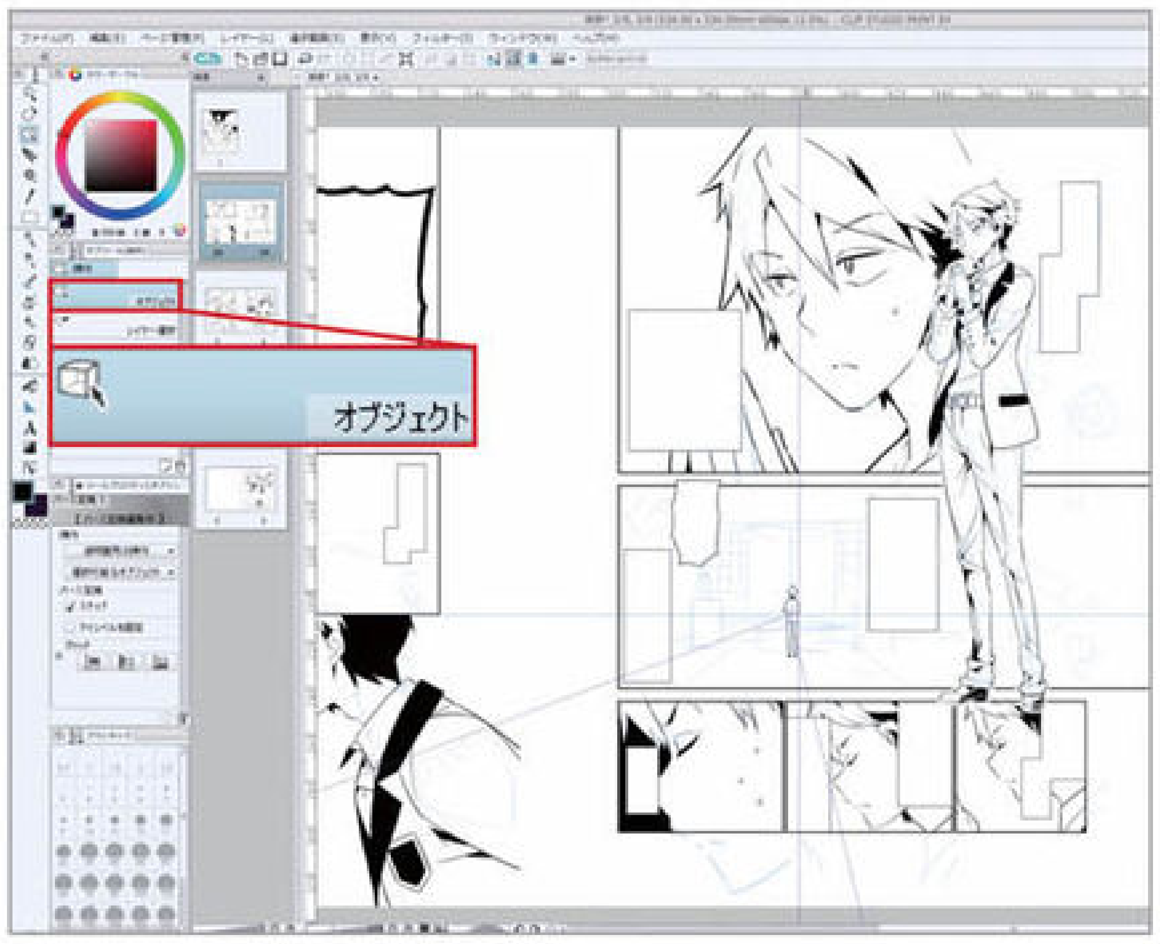
❶パース定規を作成する



「レイヤー」から「定規・コマ枠」にある「パース定規の作成」を選びます。すると、パース定規作成ウィンドウが開くので、作成したいパースの種類を選びます。

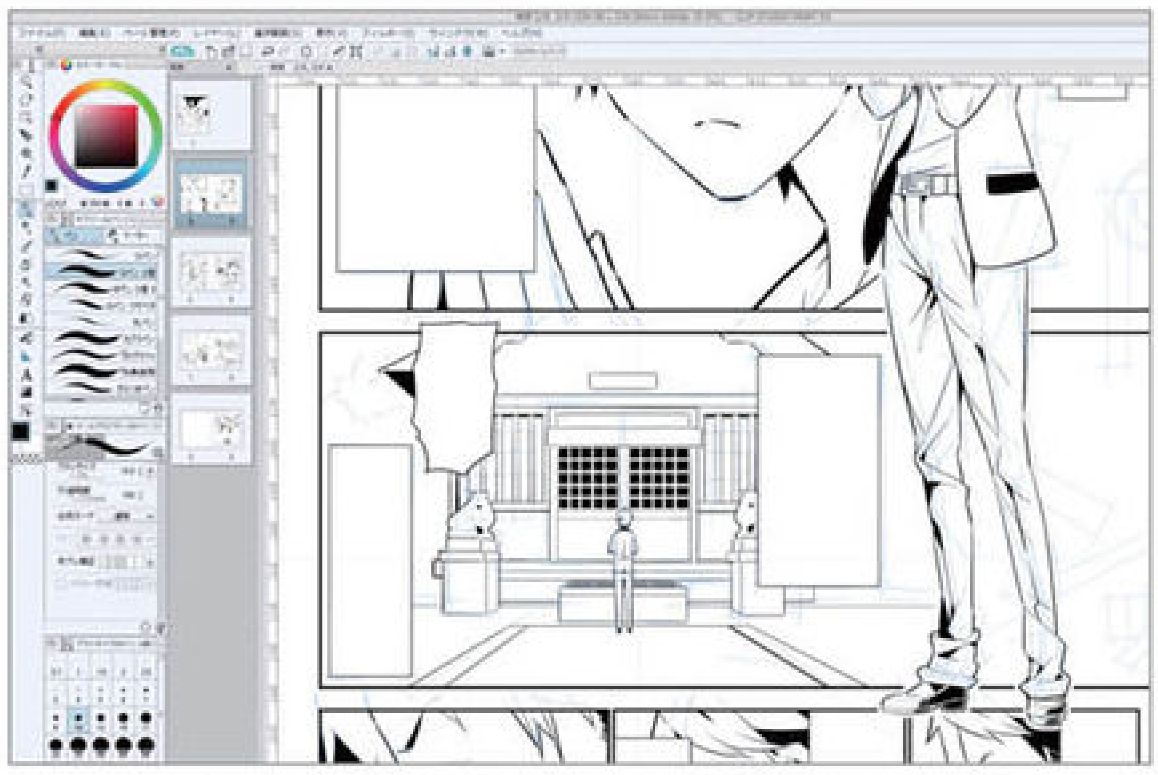


❷パース定規の配置

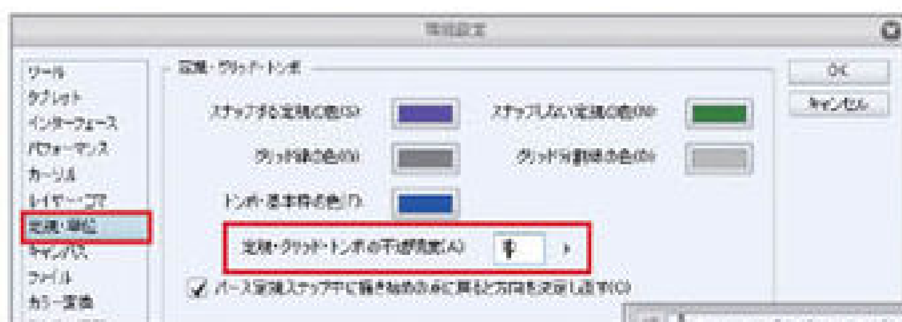


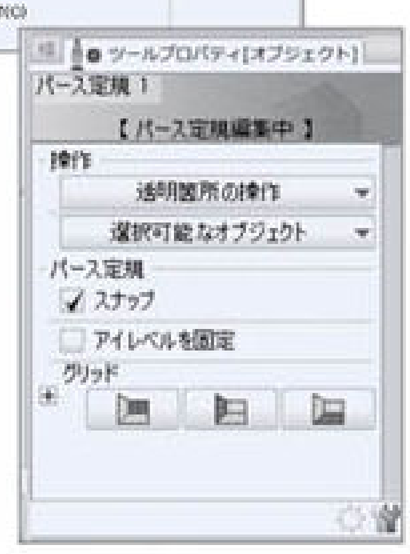
下描きの背景にパース定規を合わせ、操作ツールの「オブジェクト」を選択。このときパース定規のポインタをドラッグ＆ドロップすることで、パース定規の調整ができます。

❸不透明度を変更する

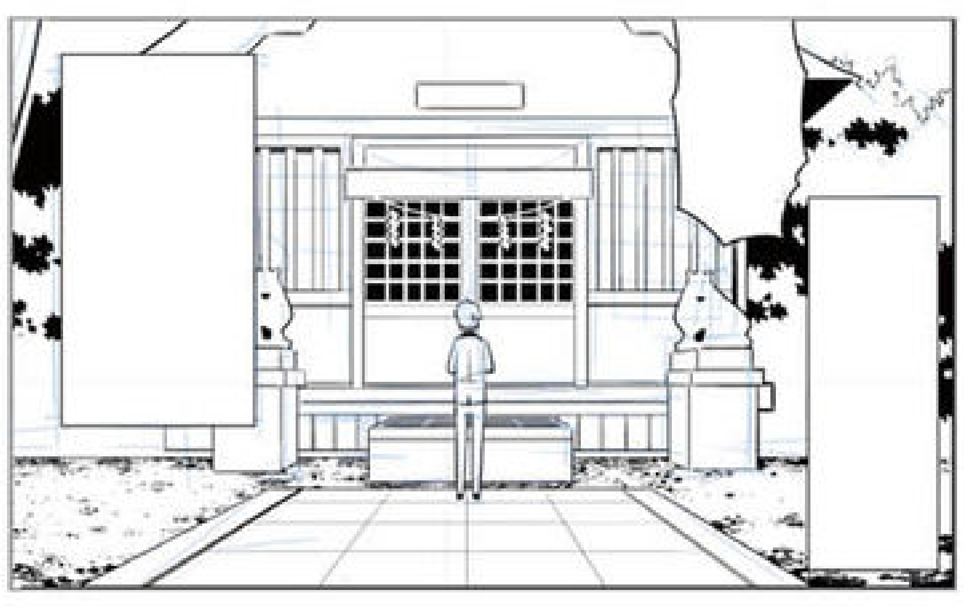


パース定規の線が濃すぎると作画の邪魔になるので、不透明度を変更しておきましょう。パース定規の不透明度は、「環境設定」の「定規・単位」で変更でき、今回は10%に設定しました。パース定規を作成すると定規に沿うだけで、簡単に線を引くことができます。「特殊定規にスナップ」が有効になっていると、パース定規に沿った線のみ描くことができます。コマンドバーからスナップのON／OFFができますので、適宜切り替えながら作業してみてください。





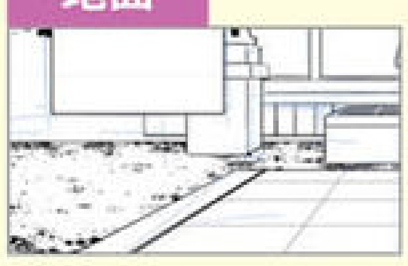
❹完成



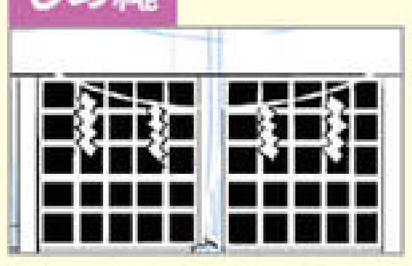
TIPS 小物を描き込む

パースを使った背景以外にも、小物を描きこんでいくことで、よりリアルな表現にすることができる。できるだけ手を惜しまず、小物も描いていこう。

地面



しめ縄



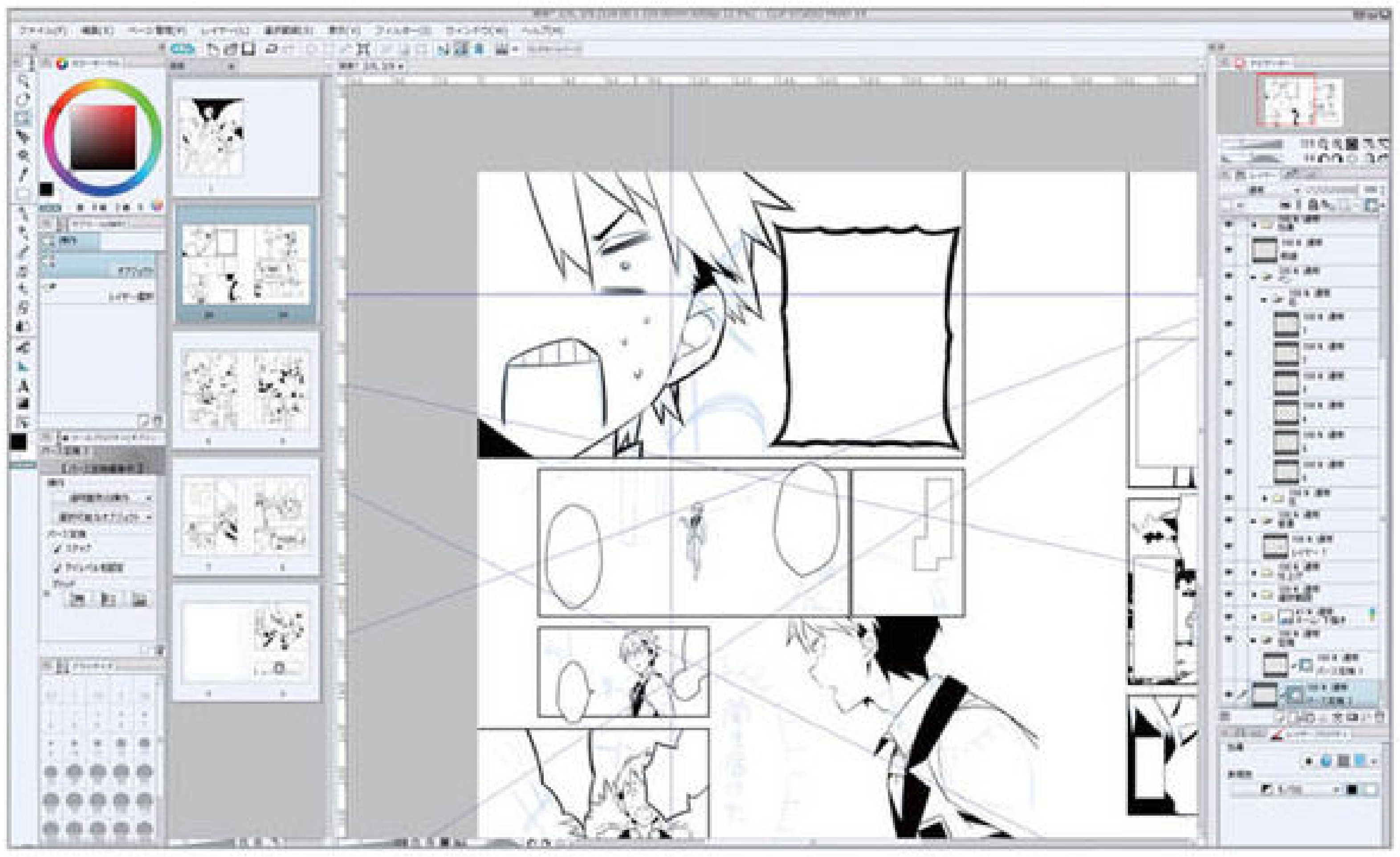
etc...

背景作画　2点パース

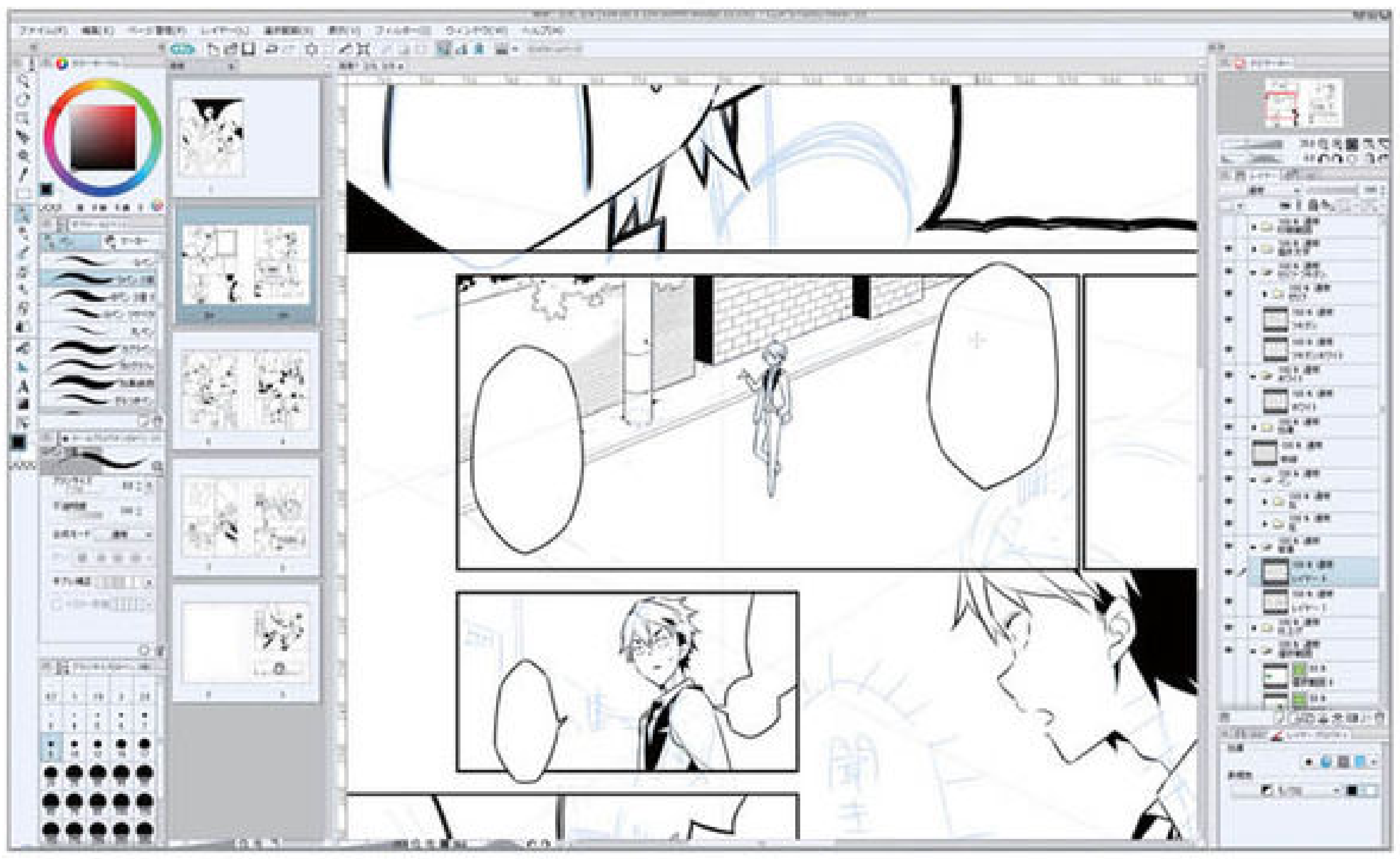
道路や壁などが交差する状況を描く場合、2点パースを使用し背景を作成していきます。2点パースは、キャラクターのアイレベルとなる水平線に消失点が2点存在する透視図法のことを差します。

主人公が歩いているコマでは道路に1点、壁の奥に1点、消失点を作成しており、背景をより立体的に見せています。

2点透視図法もCLIP STUDIO PAINT EXの「パース定規」を使い、前述の1点パースと同様の作業で作成することができますよ。



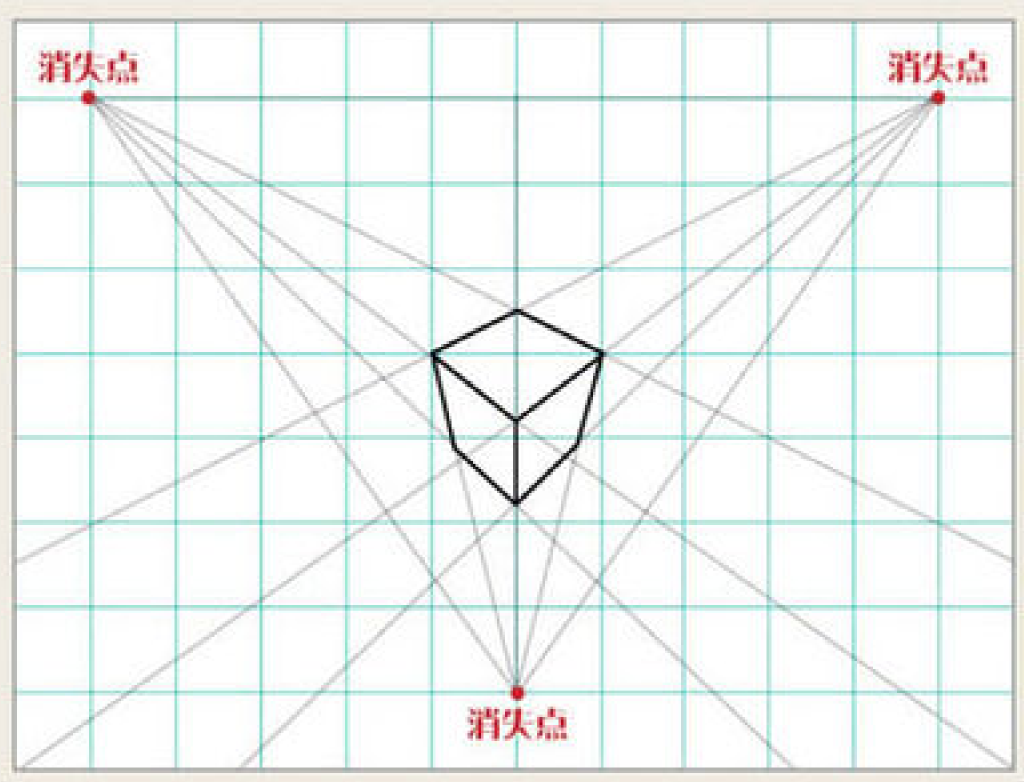
構図に合わせてパースを配置します。このコマでは、奥行きが2か所必要なので2点パースを使用しています。



道路の路と住宅の壁に奥行きがでて、立体的に見えるようになりました。

COLUMN 背景作画　3点パース

3点パースとは、一般的には垂直方向の消失点を含んだものを言います。どのようなときに使用するかというと、物体を見上げるようなアオリ構図、または見下ろすフカン構図を描くときです。水平線の横軸に消失点をとり、また縦軸にも消失点をとることで3点パースは作成されます。迫力を出したい大ゴマや決めゴマでの使用に向いてます。



背景作画　写真トレース

リアルな背景を描くとき、写真をトレースする方法があります。既存の写真集などからトレースしてしまうと著作権法違反になってしまいますが、著作権フリーな写真や自分で撮影してきた写真は使用することができます。P062の「取材やネタ集め」で撮影した写真や集めた素材を生かすことができます!

❶ 写真読み込み

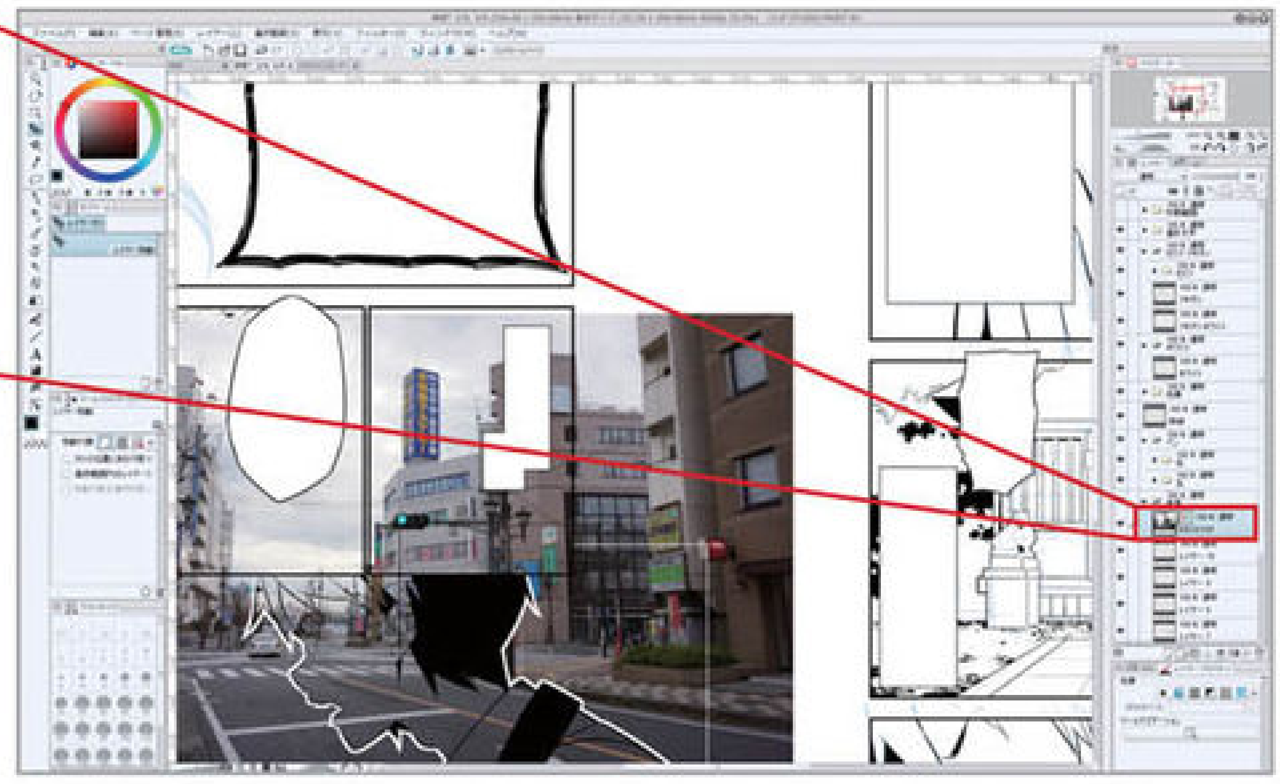


最初にCLIP STUDIOに写真を取り込みます。「ファイル」メニューから「読み込み」を選び、「画像」を選択して「読み込みダイアログ」から写真を取り込みます。

❷ 写真カラー化&配置

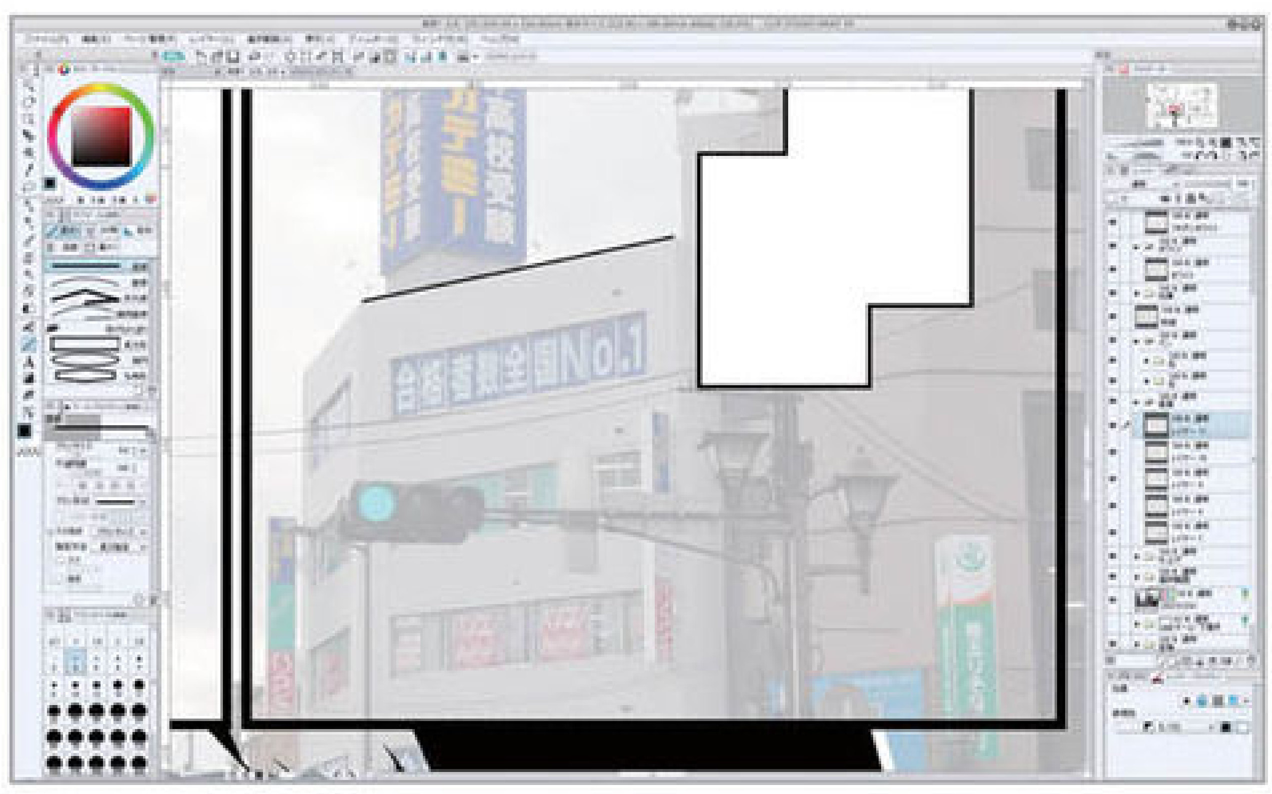


写真をトレースする際、そのままでは線が見にくいので不透明度を変更します。今回は30%まで落とし、作業しています。



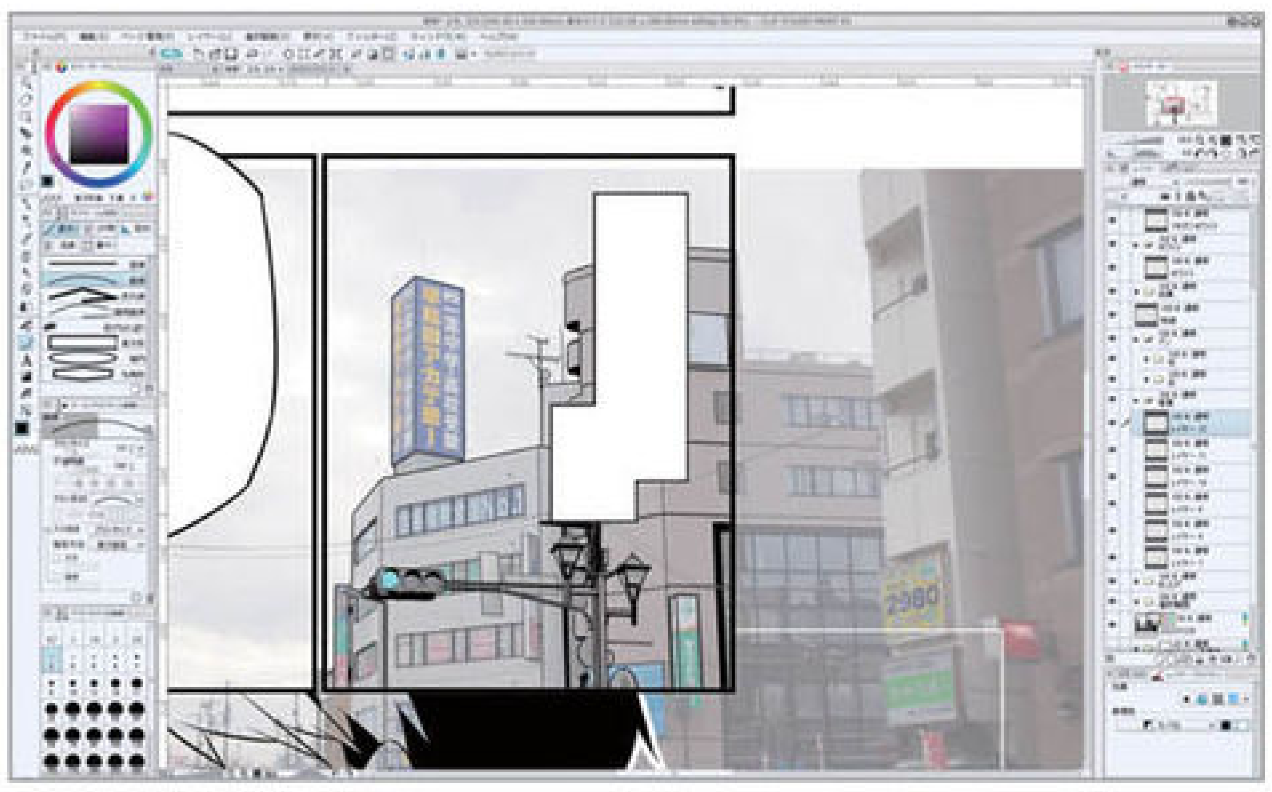
キャンパスに写真が表示されますが、トーン化しているためカラーに変換します。「レイヤープロパティ」の「トーン」をオフにしてください。次に写真の大きさを変更し、使用したいコマの配置します。

❸ 不透明度調整



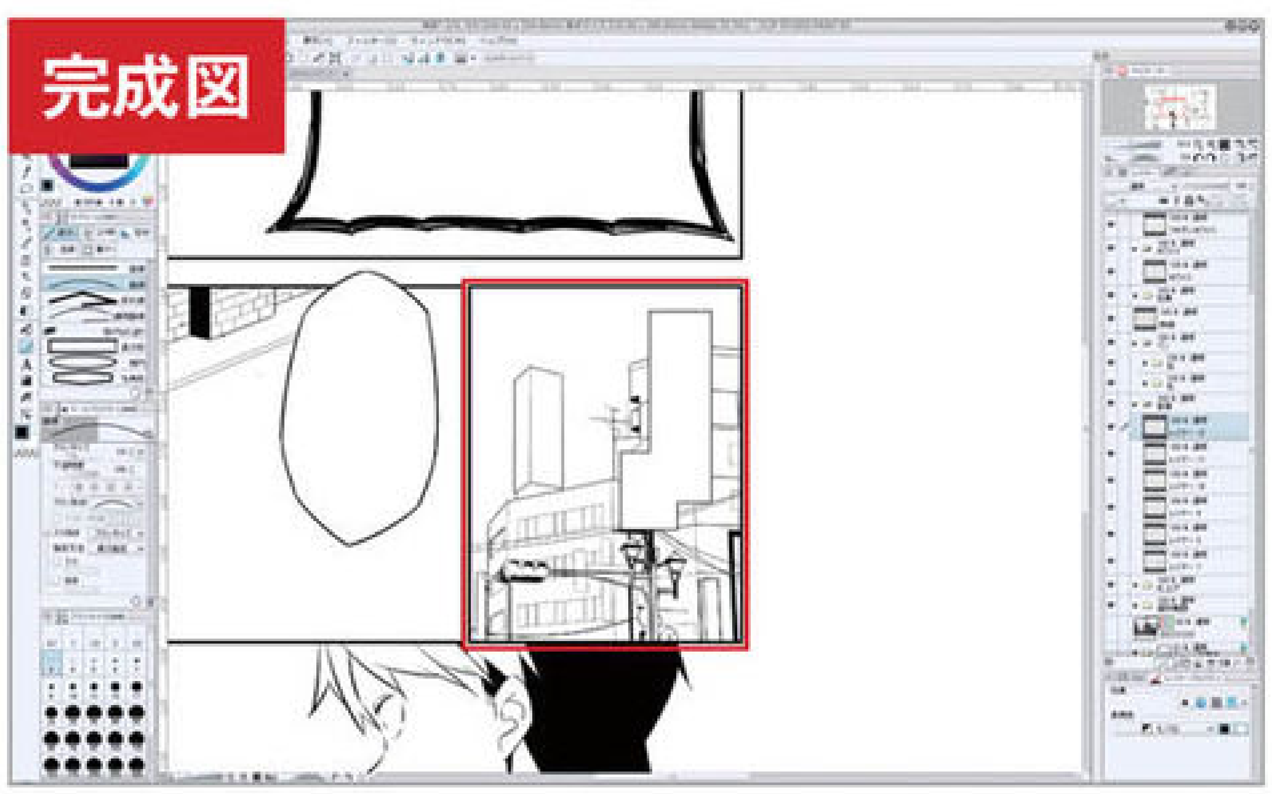
トレースしやすいよう、写真の不透明度を下げ、下書きレイヤーに設定しましょう。あとは下描きのときと同じように写真をアタリとして作画していきます。

❹ 作画（トレース）



トレースのコツですが、「描きすぎない」ようにしてください。すべて写真通りに描いてしまうと、写実的になりすぎます。自分の絵柄に合わせて簡略化、省略化することが大切になります。

完成図



Lesson 06

マンガに華を持たせる仕上げ作業をしよう!

マンガ制作の最終関門、それが「仕上げ」。
フルマラソンに例えるなら、
最後の競技場トラック一周……!
ゴールは、もうすぐ目の前だ!!

仕上げとは

仕上げでは、モノクロのマンガに色などを表現する「トーン」を貼り、より視覚的な情報を増やしたり、コマをわかりやすくするために描き文字を入れ、表現の幅を広げていく工程です。マンガの密度をより濃く、深くする作業ともいえます。この工程で力を抜いてしまうと、いわゆる「白い原稿」と言われてしまいますので、できるだけ時間を割けるようにしましょう。マンガ制作の工程で、最後の大仕事となります。できうる限りを尽くすことが大切です。



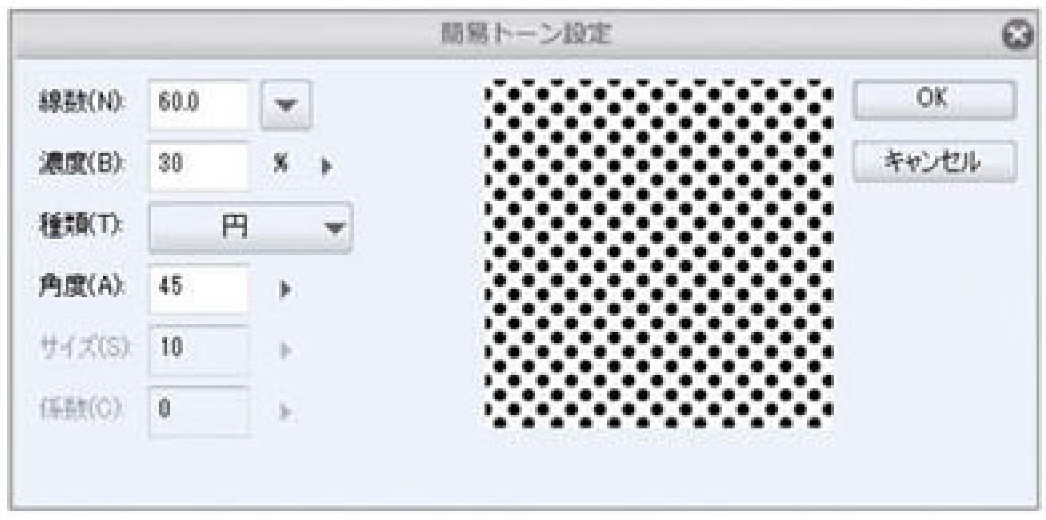


トーン貼り　アミトーン

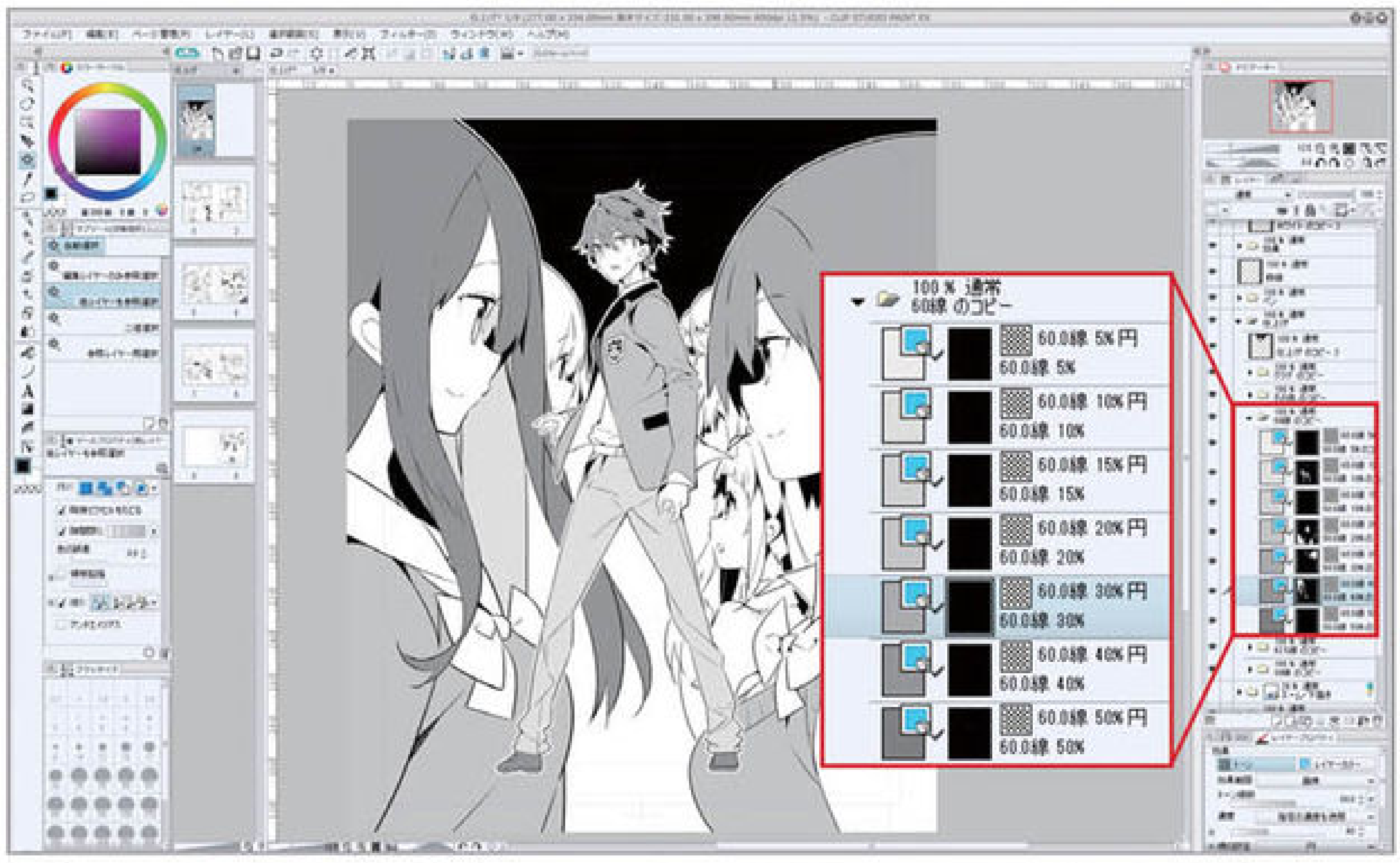
マンガでキャラクターに色を付けていく作業、トーンを貼っていきたいと思います。トーンは仕上げ用に作成したトーンレイヤーに塗りつぶしツールなどで描画します。「レイヤー」メニューから「新規レイヤー」のなかの「トーン」を選んでください。「簡易トーンの設定」ウィンドウが開きますので、トーンの線数や濃さを設定し、OKをクリックします。するとトーンレイヤーが作成されます。この手順をよく使うトーンの数だけ行います。新たなトーンを使うたびにレイヤーを作成するよりも、最初にトーンレイヤーをすべて作っておけば手間が省けるからです。

ここまで準備が終わりましたら、あとはトーンを貼るトーンレイヤーを選択し、塗りつぶしツールを使いトーンを貼ってください。ペン入れの線が途切れている場合、塗りつぶしたい範囲以外も塗れてしまうため、ペンツールなどで途切れている箇所を塞いでから塗りましょう。

基本トーン



トーンの種類も変更できます。種類のタブをクリックすると線や特殊なハート、スペードなどのトーンを選べますので、いろいろと試してみてください。



線数でわけてフォルダーを作成しています。あとでわかりにくくならないよう、自分なりの括りでレイヤーをまとめておきましょう。

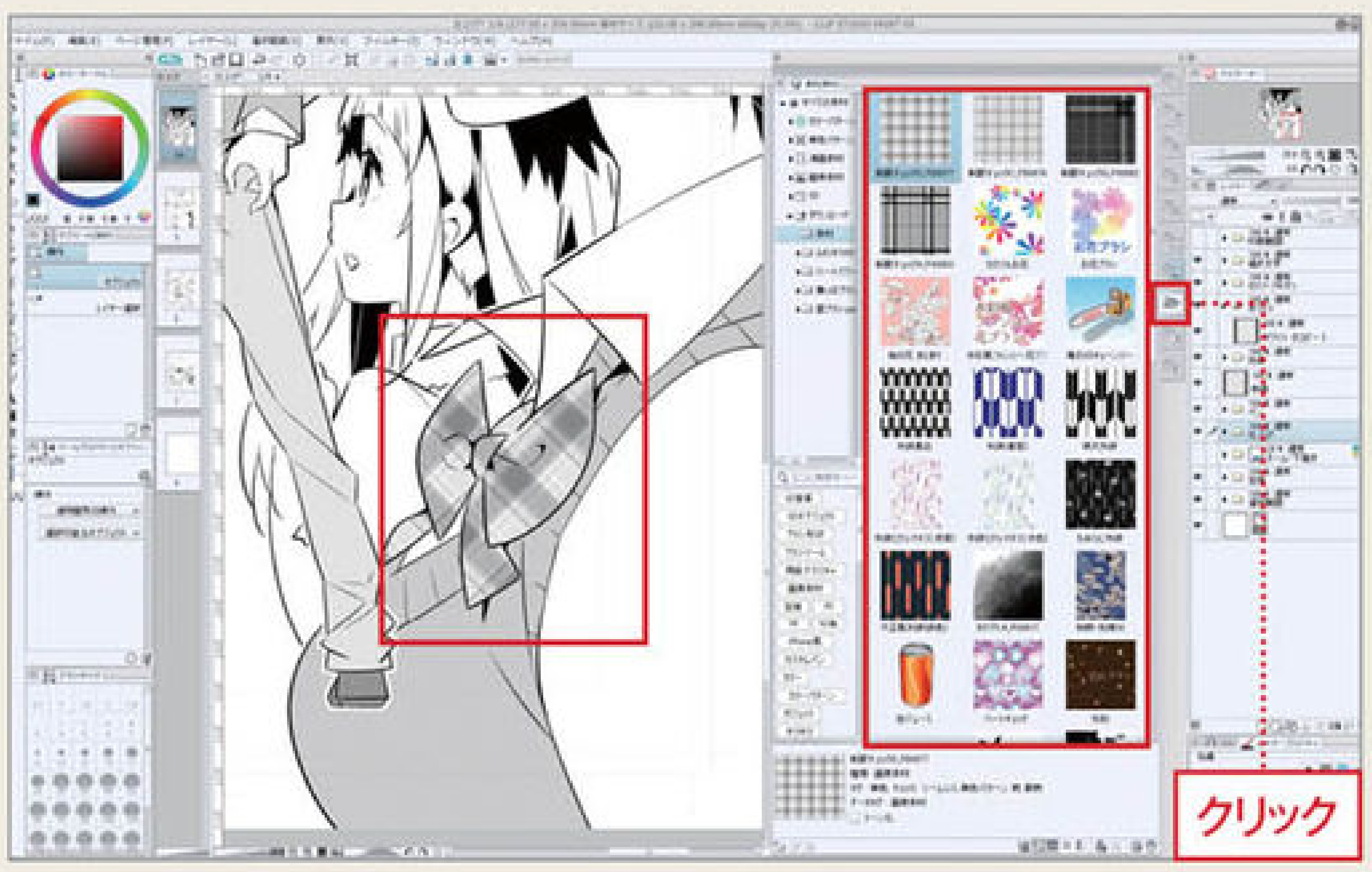
TIPS 髪の毛のツヤだし

トーンを貼っただけでは、のっぺりしたイメージになってしまう。そこでトーンを消しゴムツールで削り、ツヤを出すことでより立体的に仕上げることができる。



COLUMN 柄トーンについて

「素材」パレットから柄トーンを貼っていくことができます。素材パレットを開くとトーンというフォルダがあります。この中にさまざまなトーンが入っていますが、素材をあとから追加することも可能です。この素材ですが、黒い文字と赤い文字のものがありますが、黒が「グレースケール」、赤が「モノクロ2値」となっており、グレースケールの素材は柄を表現しているものが多いので、服飾などに使ってみるといいでしょう。



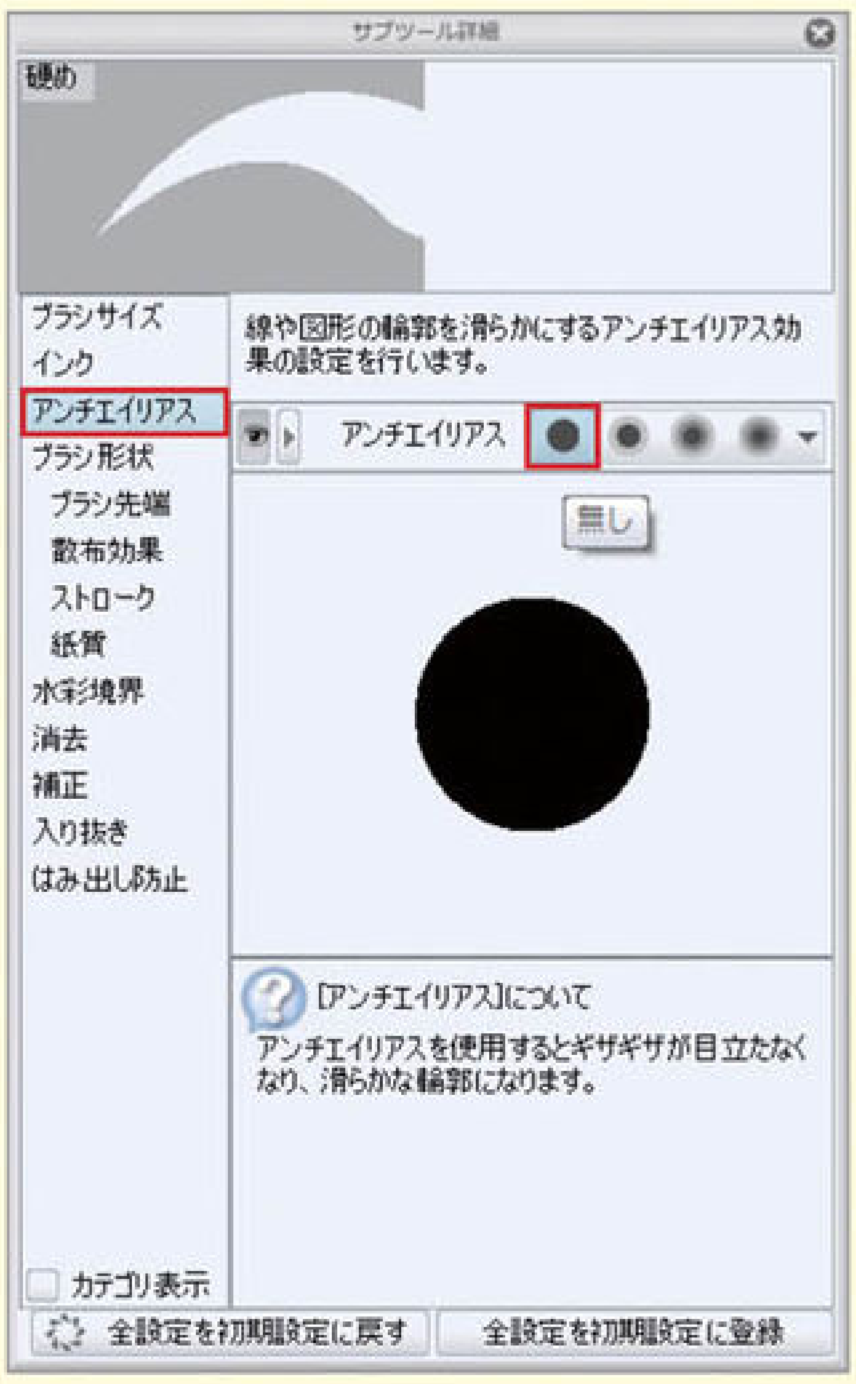
トーン貼り　空&雲

背景の空をトーンで表現していきます。空の作り方は2パターンあり、ひとつはグラデーショントーンを削り雲を作っていく方法です。よく見るマンガ的表現の空として仕上げることができます。グラデーショントーンで濃淡を表現しております。

もうひとつの方法は背景トーンの空を貼り、白グラデーションで空の濃淡を表現していく方法です。背景トーンを使用すると写実的な雲を表現することができます。

TIPS トーン削り

トーンを消すときは消しゴムを使用する。トーンを削る場合はアンチエイリアスをオフにして作業したほうが、よりマンガ的に仕上げるこのが可能だ。



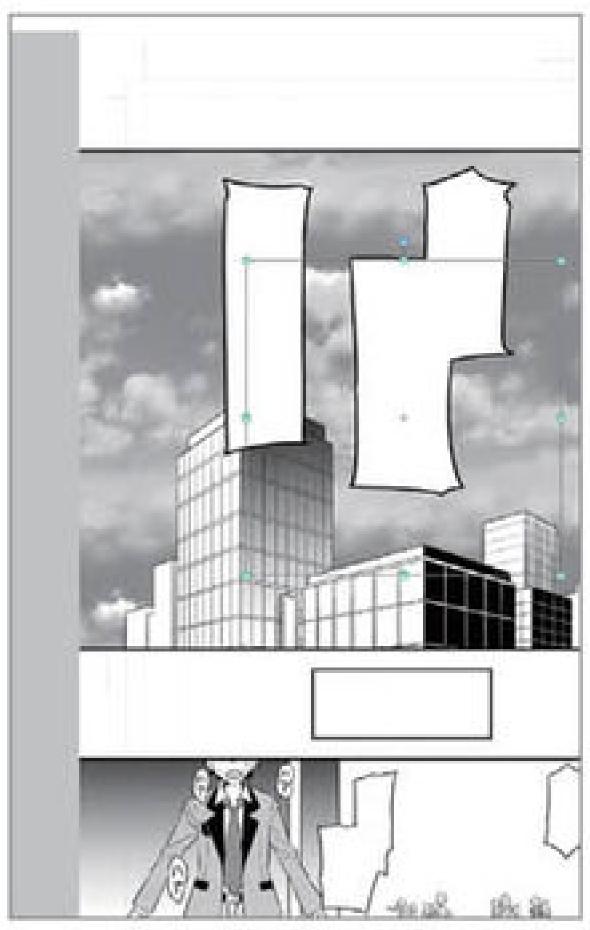
基本トーン



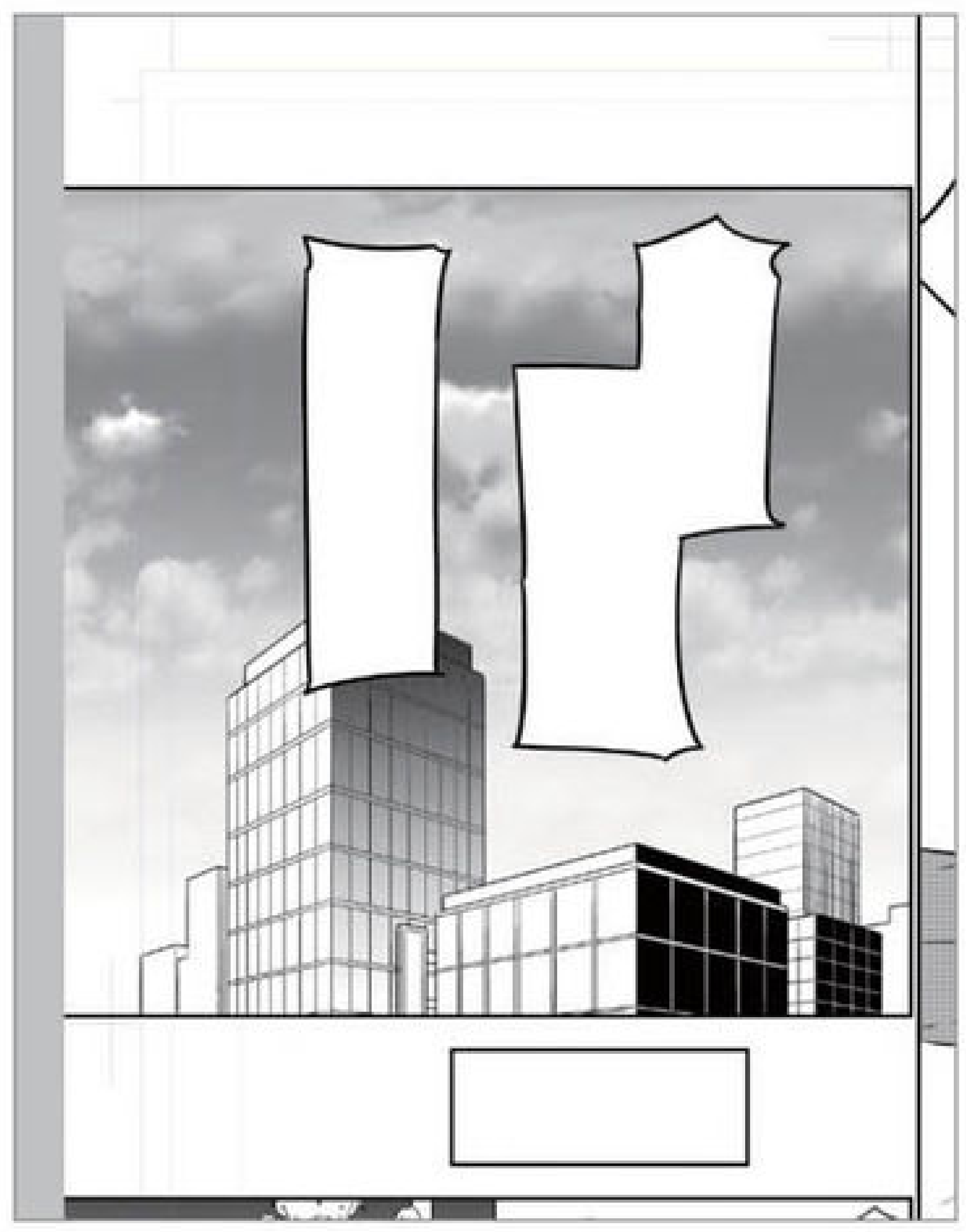
地平線に向かうほど色を薄くするとより空を空っぽく表現することができます。



空トーン



コマが大きい場合は、背景トーンで写実的に表現すると、よりリアル完成度の高いものにすることができます。



TIPS 完成済トーン

背景トーンは写真をトーン化したものが多く、写実的な表現が可能。だが多用するとマンガっぽさが無くなってしまうため、楽だからと使いすぎないように。

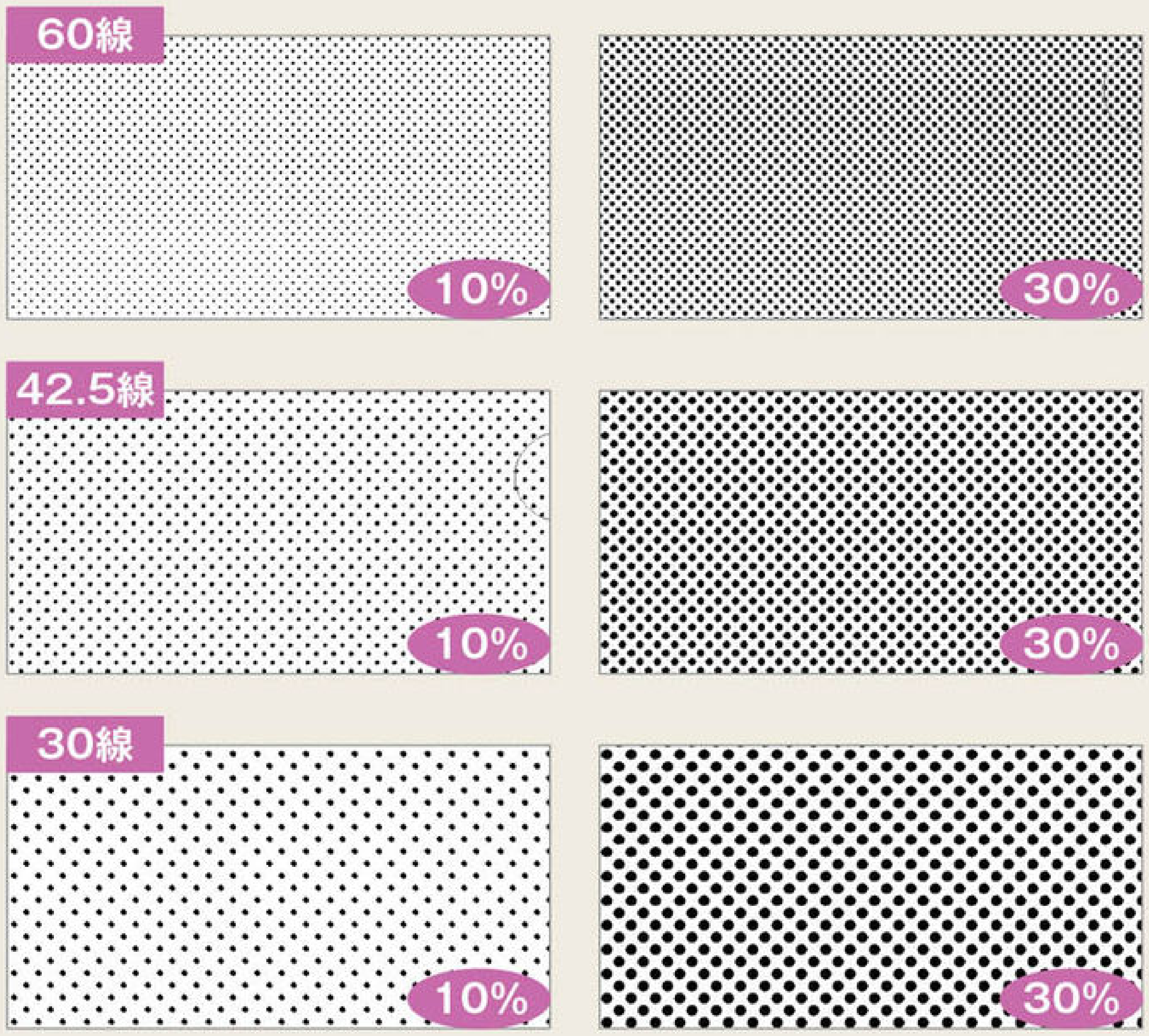
COLUMN

さまざまなトーンを使ってみよう

「トーン」と一概にいっても、多種多様なものが存在しています。ここでは、よく使われるものを紹介していきたいと思います。

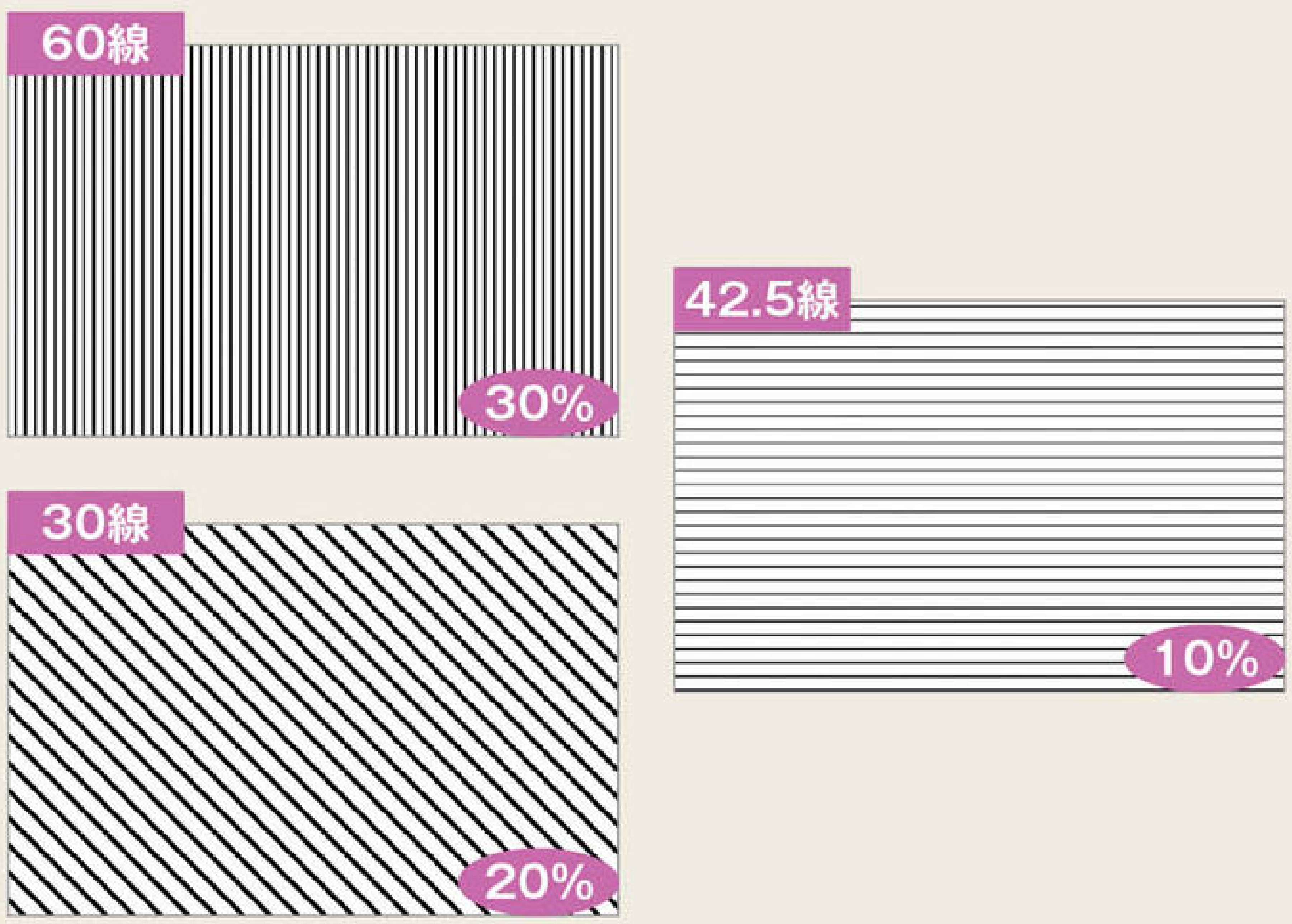
まず基本となる、細やかな水玉模様のトーンをアミトーンといいます。よく「XX番のYY%」と表現されていますが、この「XX番」は点の密度を表しています。番号がかさむほど点の隙間が小さくなっていきます。また「YY%」は濃度を示しており、数値があがるほど点の大きさが大きくなります。これらの差を使い、モノクロのマンガで色を表現していくことが可能となっています。

基本トーン



万線トーン

「万線トーン」の名称が一般的ですが、「ライントーン」や「多線トーン」とも呼ばれています。ドットではなく、線を一定の間隔で連続して並べ、濃淡を表現しています。一風変わった衣装などに使用されます。



ノイズ(砂目)トーン

アミトーンでは表現しきれない、服飾や皮の表現によく使われるのが「ノイズトーン」(砂目、砂トーン)です。ドットがランダムに並んでいるため、モアレを起こさないという特徴もあり、慣れてくるとよく使うトーンのひとつとなります。

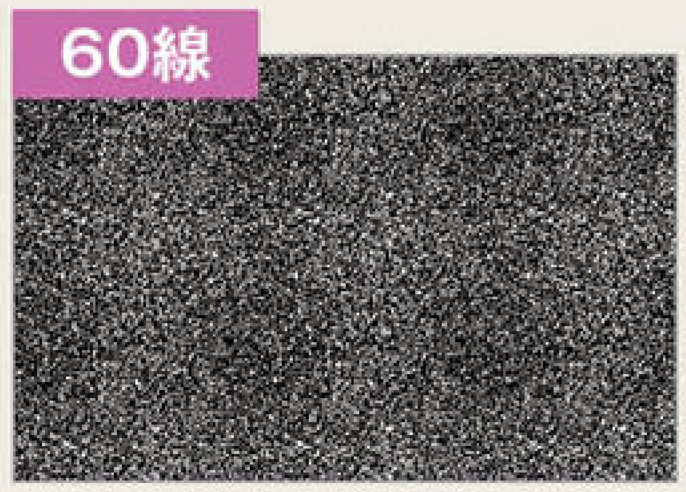
10線



30線



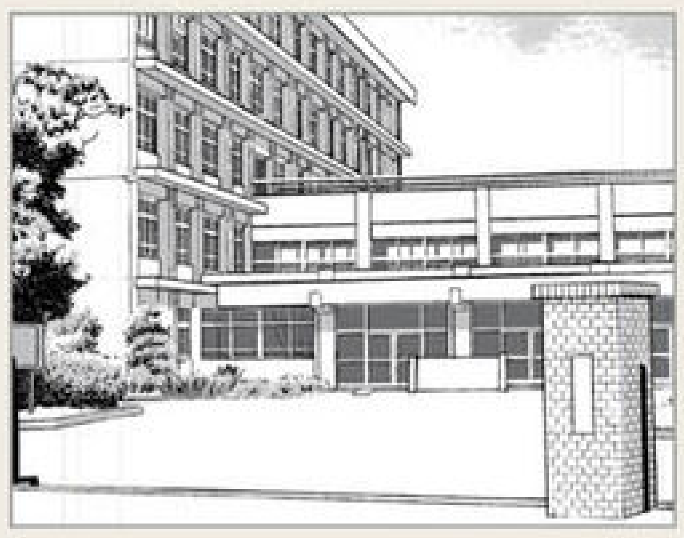
60線



背景トーン

公園のような背景や建造物がすでにできあがっているトーンで、「背景トーン」の名称で呼ばれています。写真のようにリアルな背景が多く、時間がない場合や技術的にリアルな背景が描けないときは、つい使いたくなってしまうトーンです。大変便利ですが、構図やモチーフが決まっているため、コマに違和感を与えてしまうことがあります。

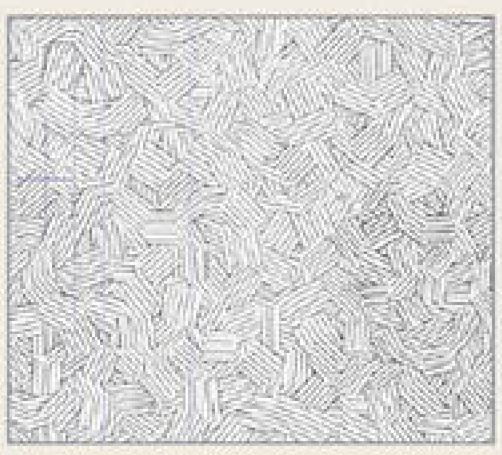


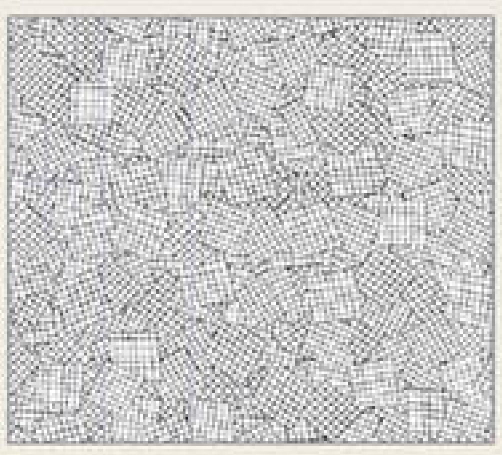




カケアミトーン

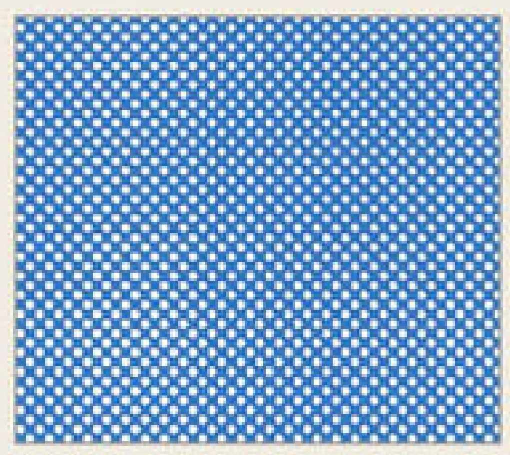
本来作家が描くカケアミをトーン化したものです。効果トーンと呼ばれることもあり、集中線やウニフラッシュなどもあります。便利なトーンですが、作家自身が描いたほうが技術習得ができるため、使うことをためらうこともあります(笑)。

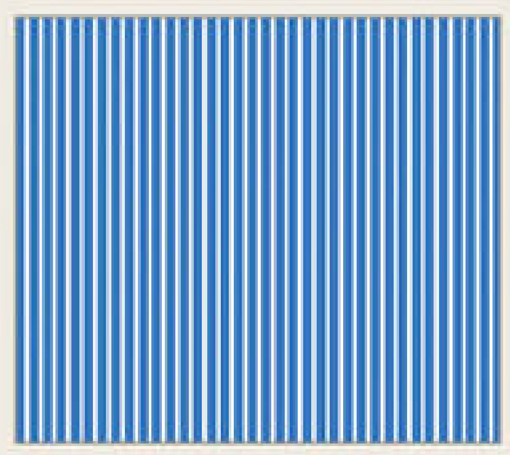




ホワイトトーン

CLIP STUDIO PAINT EXではアミトーンの色を白に変えるだけですが、表現的によく使うトーンです。黒インクで描画された絵の上や、濃度の濃いトーンの上に張って使います。



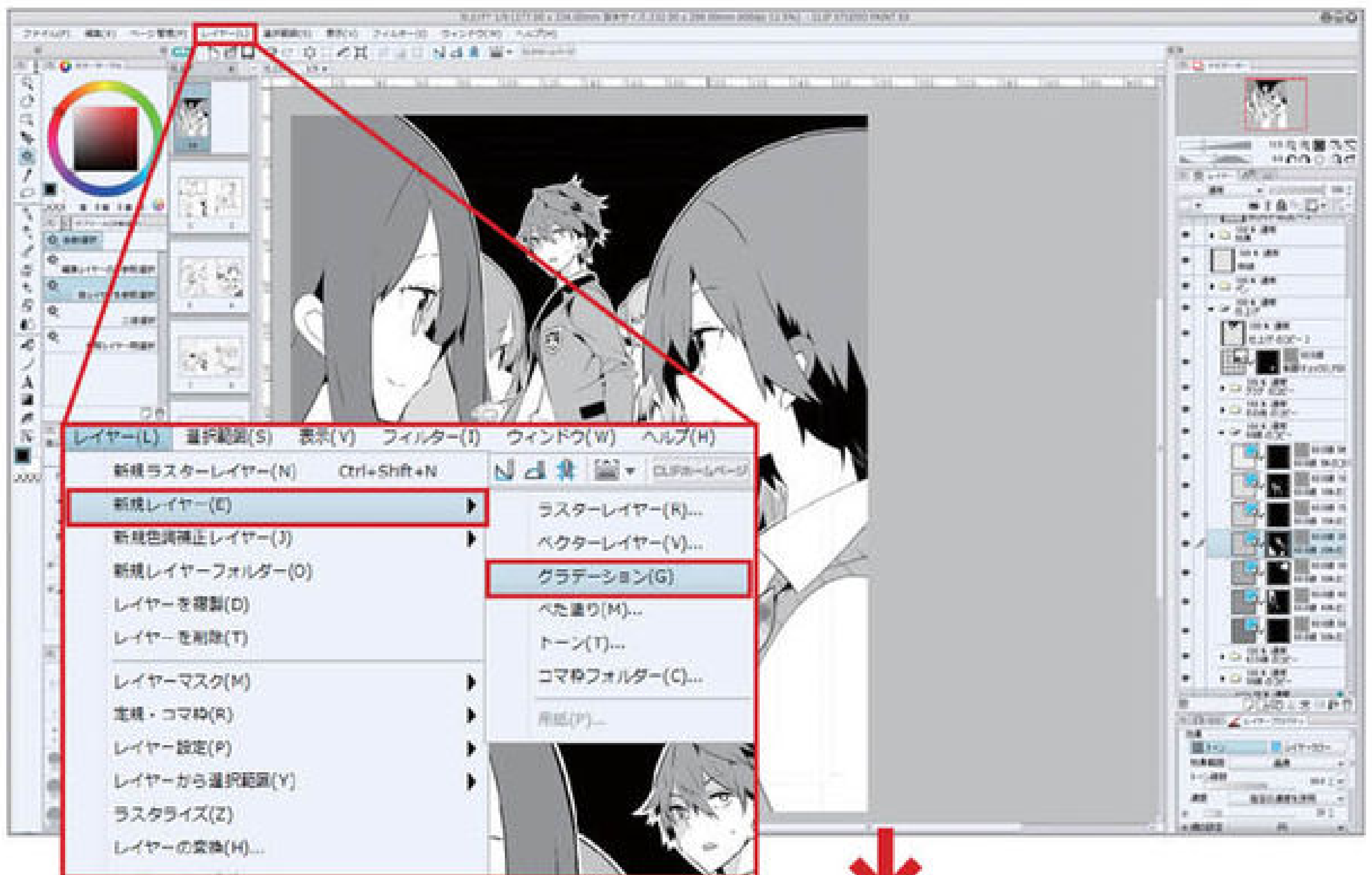


トーン貼り　グラデーション

　グラデーショントーンは鉄や建物、空やキャラクターの心情表現に使われることが多いトーンです。マンガのトビラでは、女の子に追い詰められている主人公が感じる圧迫感を表現するために使っています。
　グラデーショントーンを貼るときは、二種類のやり方があります。ひとつは、「レイヤー」メニューから「新規レイヤー」を選び、「グラデーション」を選択するとグラデーションレイヤーが作成されます。操作ツールの「オブジェクト」を選ぶと表示される、ハンドルのポインタを移動させればグラデーションの濃度が変わるので、好みの濃さにして配置しましょう。
　もうひとつの方法として「レイヤー」メニューの「新規レイヤー」から「ラスターレイヤー」を選び、作成されたレイヤーのレイヤープロパティから表現色をグレーに変更し、「効果」のダイアログボックスにある「トーン」にチェックを入れてください。この状態でツールバーの「グラデーション」ツールを使うとトーンとして処理されます。ふたつのうち、使いやすい方法を選びましょう。私は前者を使うことが多いです。



❶ 選択範囲作成

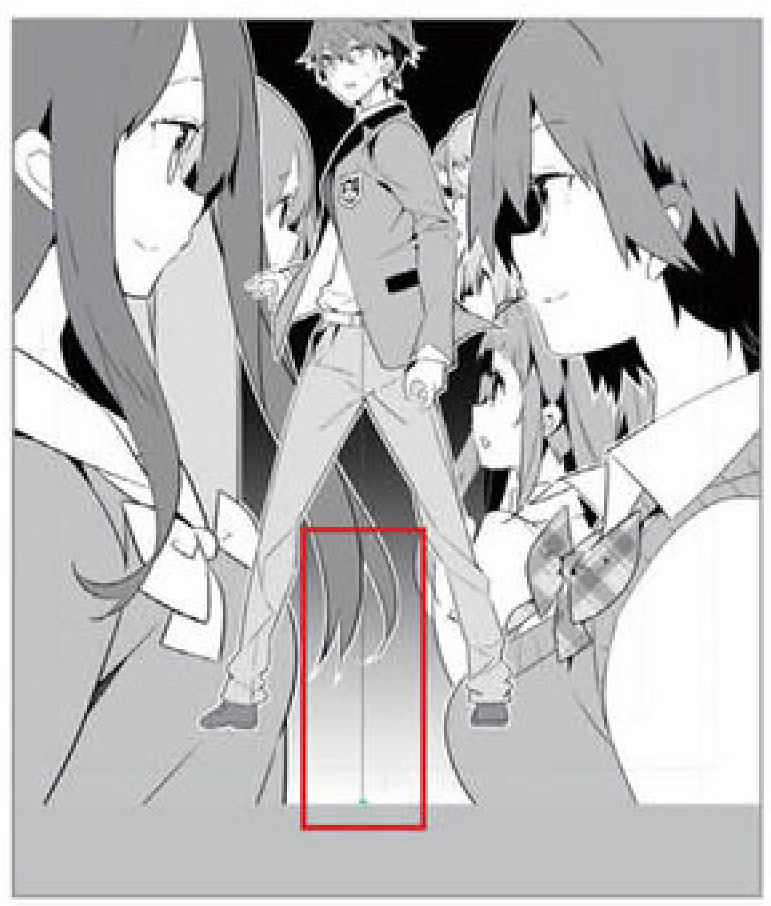


TIPS ホワイトグラデーション

「ホワイトグラデーション」トーンとは、透明から白に変化していくトーンのこと。徐々に消えていく表現のときに使うと効果的だ。

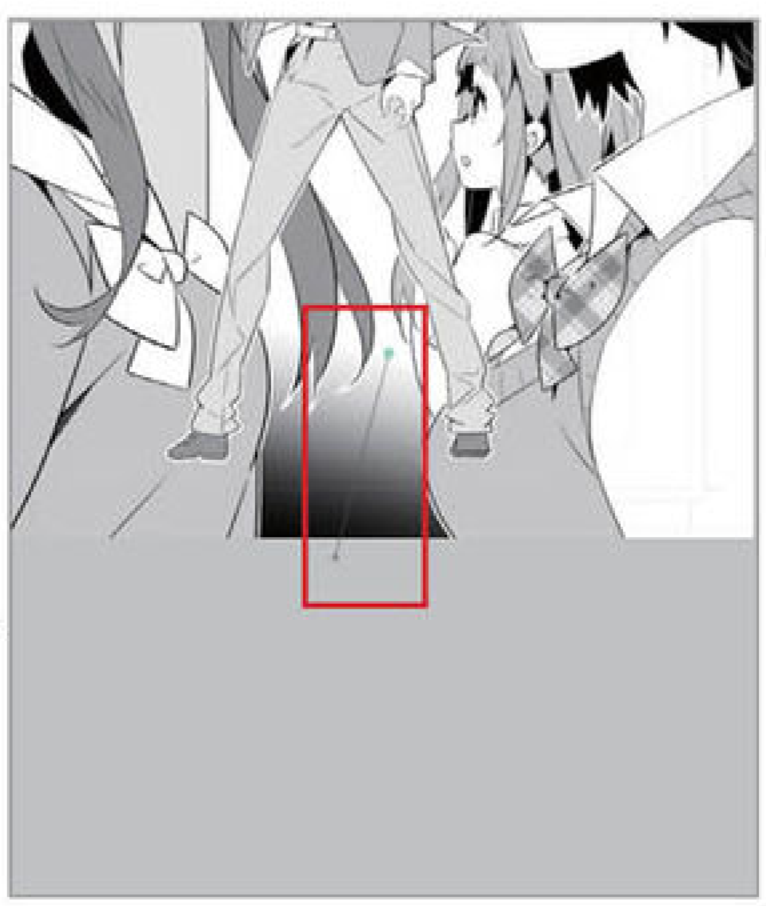


❷ 向き修正



グラデーションを配置する向きを変えます。最初にポイントした中心点から伸びている緑のハンドルを廻し、方向の調整をします。

❸ 位置修正



グラデーションの向きが決まったら、次はグラデーションが始まる位置、グラデーション効果の長さを調整します。緑のハンドルを伸縮させ、バランスを整えましょう。

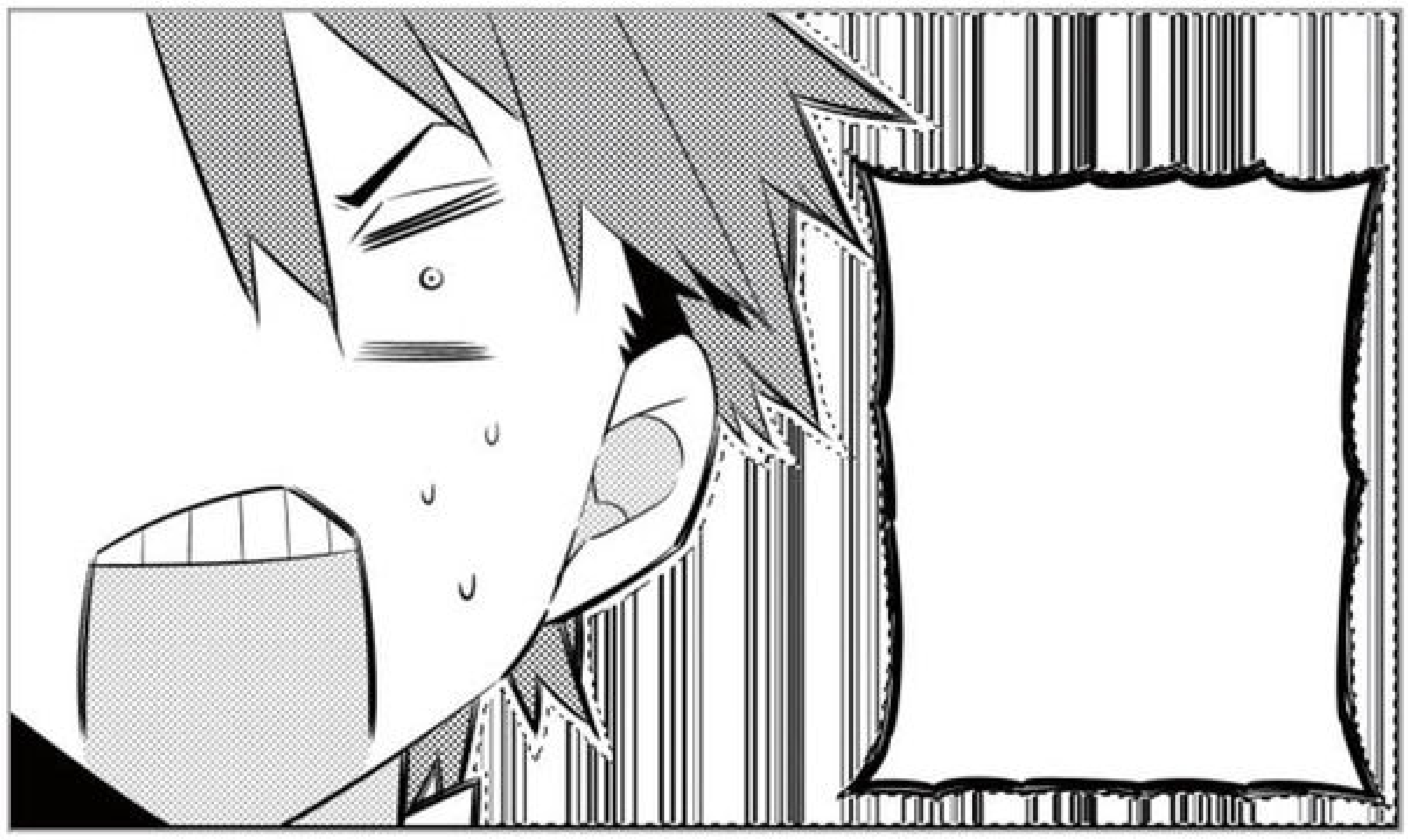
完成図へ

トーン貼り　スピード線

スピード線は、車や人間などが動いている様子が表現できる効果線です。線の数や密度でどの程度勢いがあるのか描写できます。通常、スピード線は作家自身がペンで描くものですが、CLIP STUDIO PAINT EXではトーンと同じように、選択した範囲に貼ることが可能です。線の加減を確認することも含め、できれば自身で描くことがよいのですが、今回はソフトの機能を使って描写します。

「図形」ツールの「流線サブ」ツールから線を選び描いていきます。好みの線を選択し、原稿用紙上でスピード線を描きたいコマの範囲を囲むようにクリックすると、スピード線が描画されます。使用するコマに合った線種を探して、どんどん使ってみましょう。

スピード線①





線の密度に強弱がつくことで、表現にメリハリをつけられます。描写したいスピード感と前後のコマを確認して、イメージに合った密度を選ぶことが大切です。

スピード線②



線の先端がスッと抜けていると、疾走感が強くなります。突発的になにかが起こったときの表現などに使うといいでしょう。

TIPS 線によるイメージの差

効果線を入れる際、線の種類が与える印象を把握して、どんな線を入れるのか考えよう。線が持つイメージは、太ければ強そう、細ければか弱そう、長ければずっとなにかしている、短いと動き出したところ、が代表的だ。

効果線　集中線

集中線とは、コマのある一点に向かって何本もの線が引かれたものを指します。「線が集中する場所に読者の注意をひく」、「キャラクターにスピード感や緊迫感を生み出す」などの効果があります。線が集中する部分は空間をあけ、対象物に触れるまで線を引かないのが一般的です。

CLIP STUDIO PAINT EXでの集中線の描き方は、前ページの「トーン貼り スピード線」とほぼ同じ手順を踏みます。「図形」ツールから「集中線サブツール」を選択し、表示されたなかから好みの集中線を選びます。そして原稿用紙上で集中線を入れたい範囲を囲むように選択、クリックすると集中線が描画されます。





デジタルの利点として、線の濃度も都度変更できます。背景トーンと組み合わせたあとなどは、線の濃度を調整しましょう。



TIPS 線の密度

線の密集具合によりコマの緩急をつけることができる。主観的なイメージでの作業となるが、周囲の意見などを参考に「差」を意識しよう。







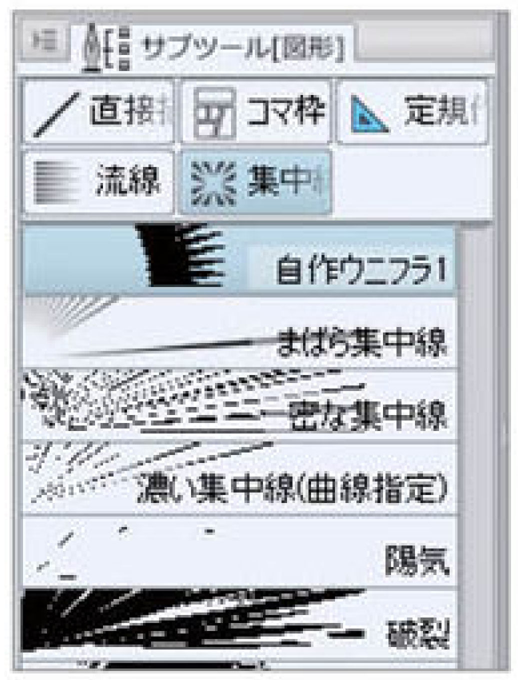
集中線は自分で作り、リストに追加することも可能です。デフォルトのもので満足できないときは、自作にチャレンジしてみてください。

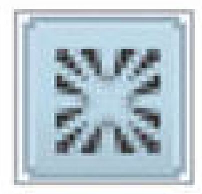
効果線　ウニフラッシュ

　ウニフラッシュは、主にフキダシに使われます。なかでも、衝撃を受けたキャラクターの心の声で使用されることが多いです。また、なぜウニフラッシュと呼ばれているかというと、ウニのような形をしているからです（笑）。意外とわかりやすい理由ですよね。

　CLIP STUDIO PAINT EXではウニフラッシュやベタフラッシュもツールから作成可能です。「図形」ツールの「集中線サブツール」から「ウニフラッシュ」を選びます。このときサブツール設定で、線の入り抜き両方のチェックボックスをオンにしましょう。下描きに合わせてウニフラッシュの大きさを調整し、配置します。今回は「平林 均」に語りかける神様のセリフですので、背景をベタで塗り、よりフキダシが目立つように処理をします。

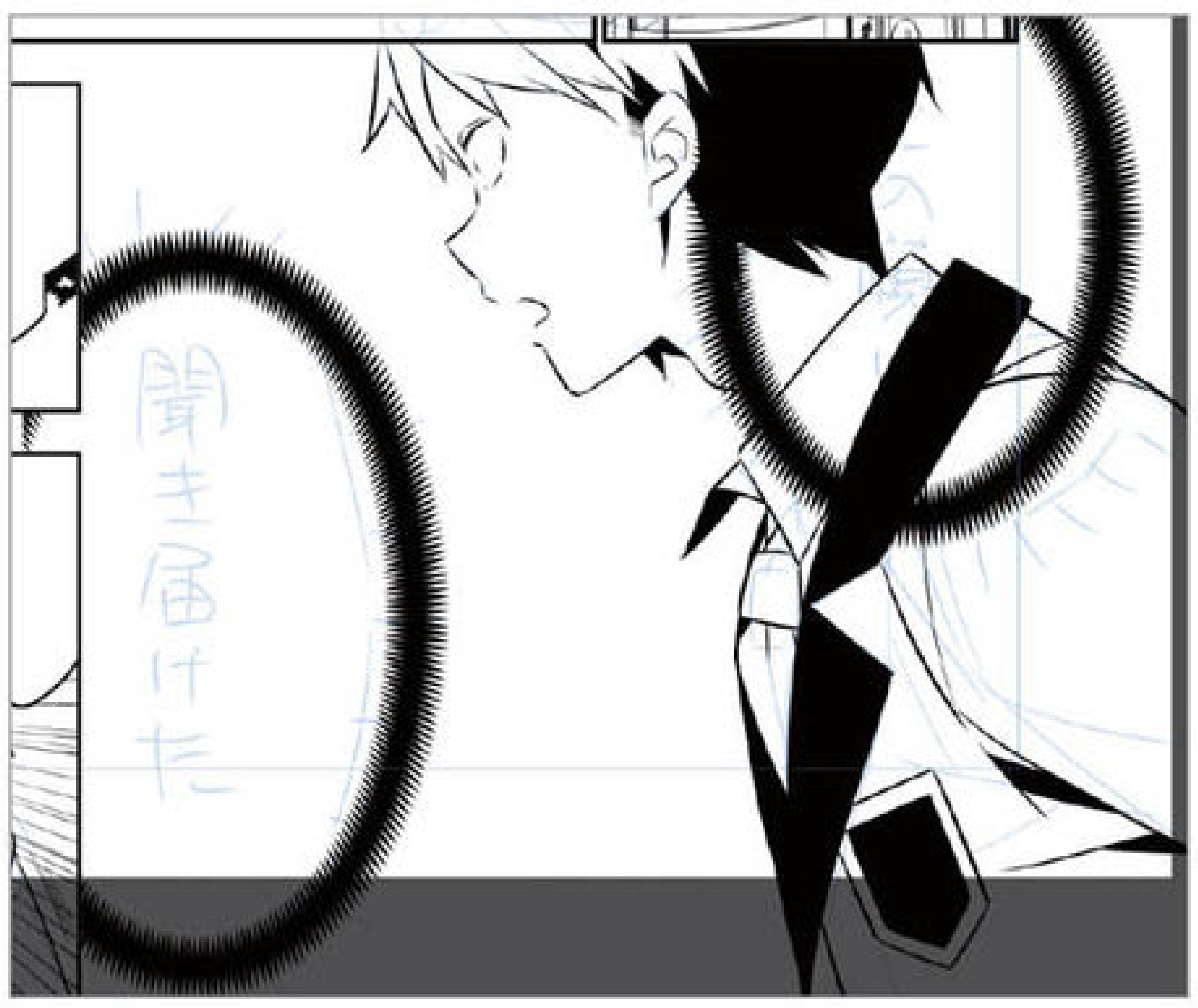






集中線

集中線サブツールの中にウニフラッシュも含まれています。通常の集中線と同様に、ウニフラッシュも自作できるので、線の長さや間隔が気になる場合はアレンジを作りましょう。

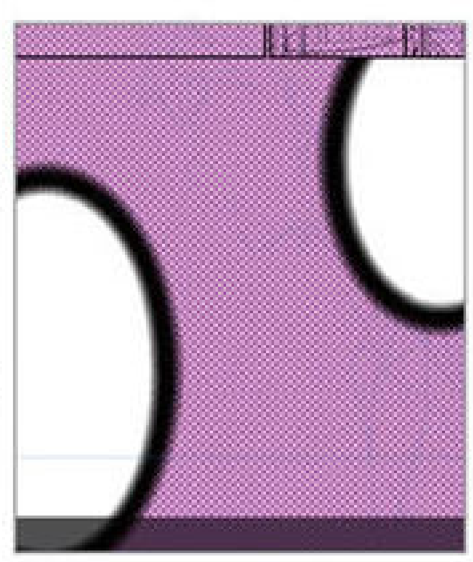


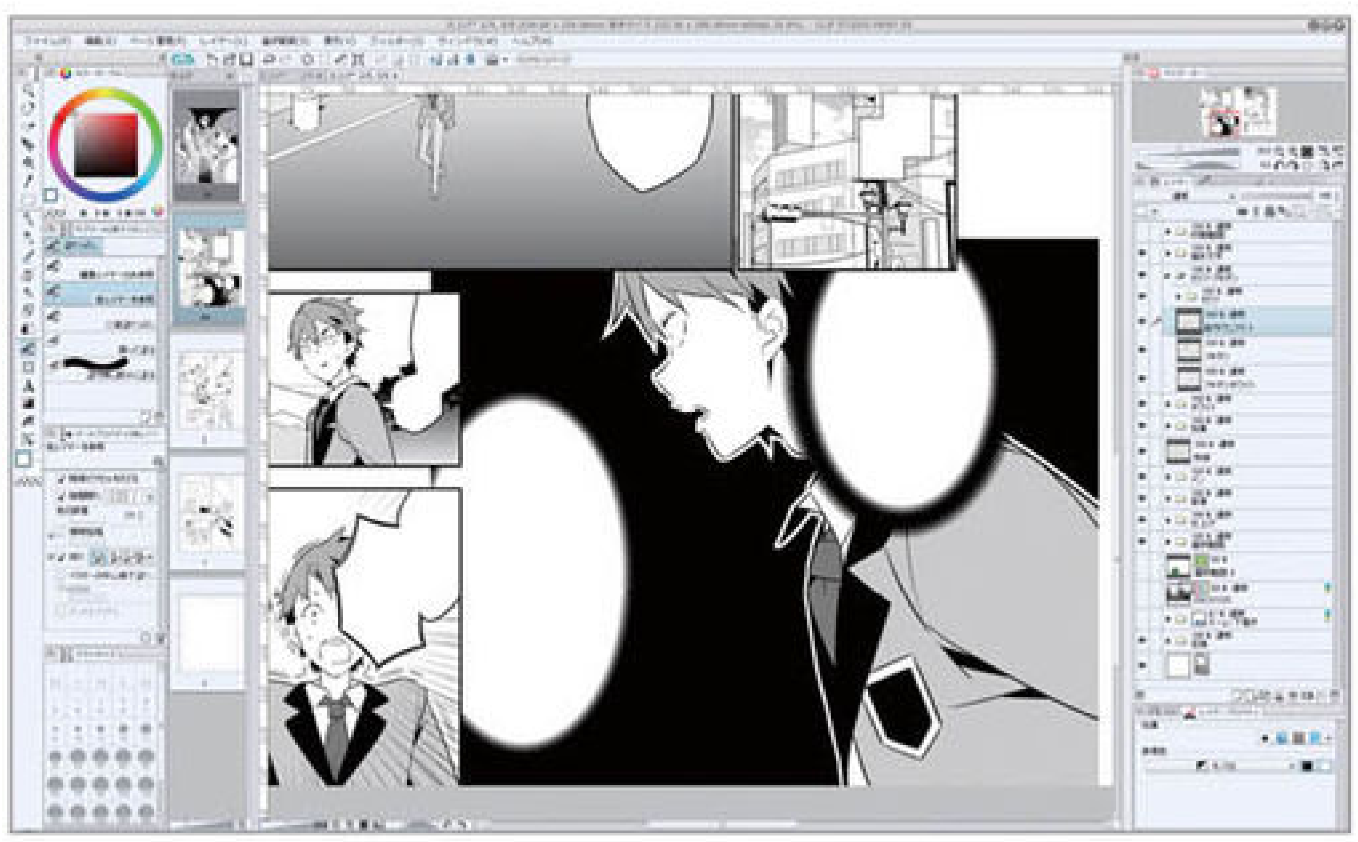
TIPS ベタフラッシュ

似たような効果にベタフラッシュがあるが、そちらはキャラクターの心情表現に使用する。ウニフラッシュと似た使い方になるが、登場人物が心理的なショックを受けたときによく使われる。

処理

ウニフラッシュの内側が透けてしまっているので、白のベタを塗っておきます。これで下描きの消し忘れがあったとしても、写りこむことがなくなります。





描き文字

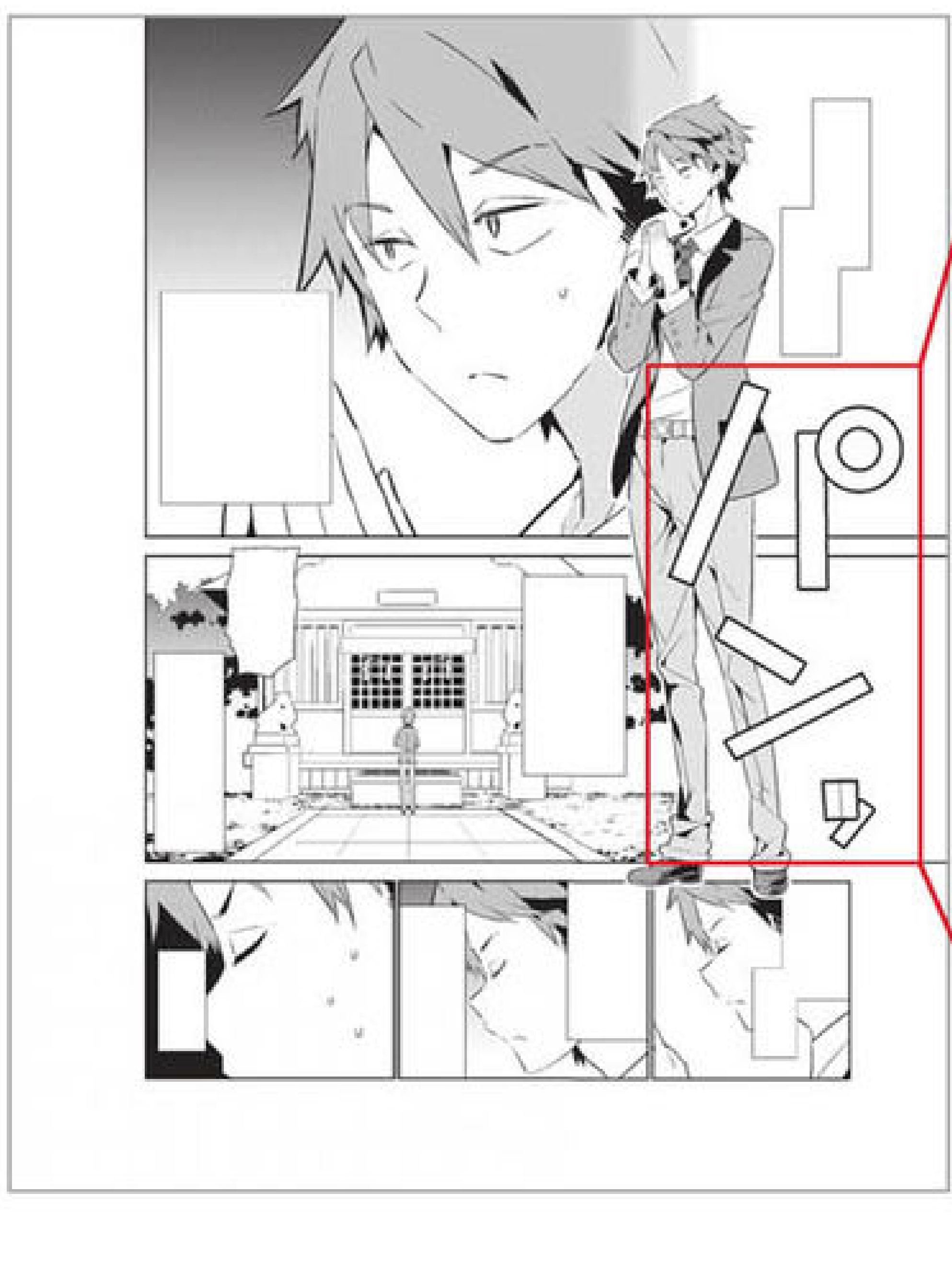
描き文字は「文字」と書いていますが、「絵のひとつ」という認識をしましょう。効果音や心情を文字化し、描き方で状況をよりわかりやすくしています。例えば４ページ目の主人公と女の子がぶつかるシーンでは、「ばんっ」という効果音を描いています。ここでは「美少女が登場した」ということをより読者に印象付けたいため、丸文字で可愛らしい表現にしてみました。仮にここがカクカクした文字にしていたら、宿敵登場のようなイメージを与えてしまうのではないでしょうか。このように「コマごとに、どのようなイメージを持たせたいか」で描き文字の描き方は変える必要がありますので、そのシーンのイメージをしっかりと持って描いていきましょう。

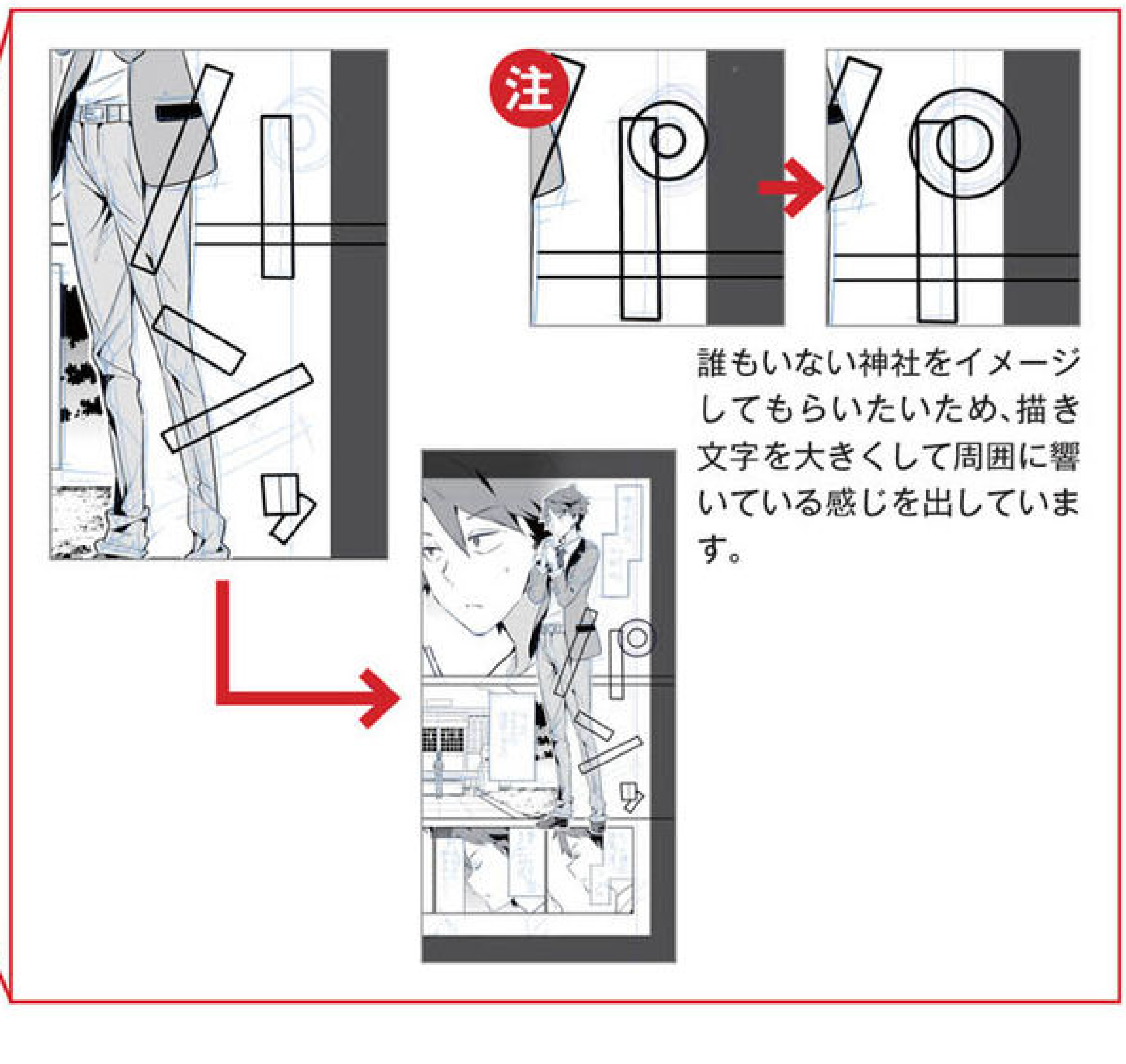
描き文字を作るときは、ペンツールや直線ツールを使用して作成します。半濁音などには楕円定規を使うと綺麗に描くことができます。要領としては、フキダシを作るときと同じです。



同じページ上に、似たような描き文字が並ばないように気を付けましょう。

効果音

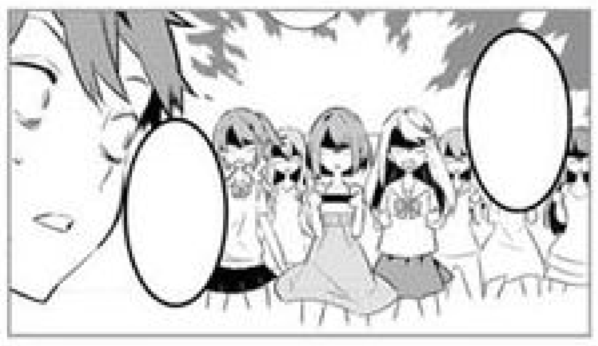




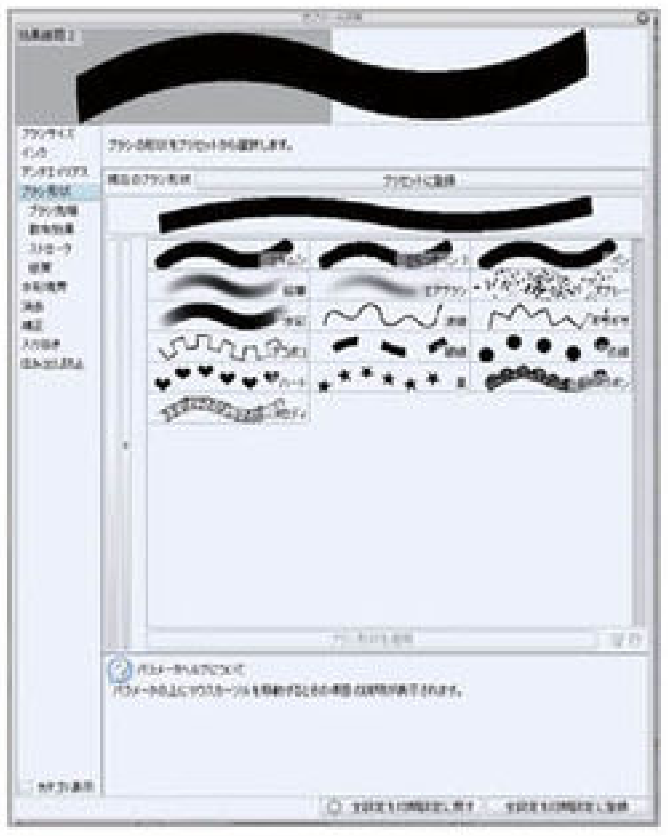
誰もいない神社をイメージしてもらいたいため、描き文字を大きくして周囲に響いている感じを出しています。

効果音





背景トーンで怒りのオーラを表現しています。





女の子たちの怒りや不信感を表すため、文字を角ばらせつつ、黒ベタに白フチを付けて、おどろおどろしさをだしています。

COLUMN 描き文字の使い分け

このページの冒頭でも触れましたが、描き文字で大事なのはシーンにあった雰囲気を描くことです。怖さを押し出すときは「おどろおどろしく」、可愛さを出すときは「丸く、愛らしく、懐っこい」雰囲気を出せるようにしましょう。

簡単な描き分け方として、直線的に描くと緊迫感を表現でき、そこにベタを塗れば不安感などを出すことができます。丸く描くと可愛らしさのほかに、日常感や柔らかさなどを表現できます。

可愛らしく





一風変わった効果音ですが、場を表現するときに適切であれば問題ありません。どんどん自分なりの描き文字を作ってみましょう。

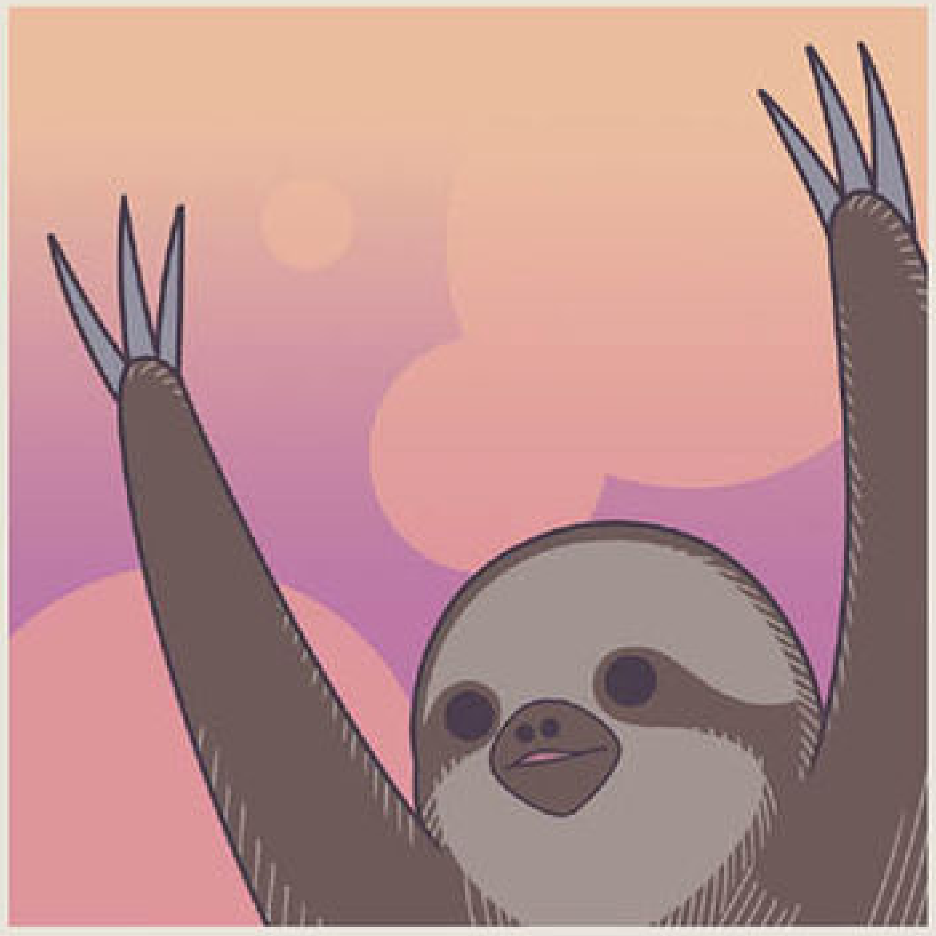
イメージ作り





音引きを長く見せることで、主人公が感じている印象をより強く表現しています。





はるせひろき

晴瀬ひろき

ポップな美少女を得意とし、重厚なダークストーリーからコミカル調のストーリーまで、幅広い作風を持つマンガ家・イラストレーター。著作に『魔法少女のカレイなる余生』（芳文社）や『化野さんはすでに死んでる。』（竹書房）、『もうすぐ死ぬひと』（ほるぷ出版）、『アイドルプリテンダー』（秋田書店）などがある。

HP http://www001.upp.so-net.ne.jp/haru0/index.html
Twitter @haruse
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=8345

マンガ家を目指した理由は？ Q01

A 明確に「マンガ家になろう!」と目標をもって目指していたわけではなく、一番やりたいことをやっていたらマンガ家になっていた、という表現の方がしっくりきます。もともとストーリーを作るのが好きだったので、そういう道に進みたいとは思っていたのですが、他の媒体でなくマンガを選んだのは、マンガが全部一人で創ることができる媒体だから、だったからではないかという気がします。

尊敬するマンガ家と、その理由は？ Q02

A 星の数ほどいらっしゃるのですが、あえて挙げるとすれば、岩明均さんの緻密なストーリー作りと大胆な演出に憧れています。

クリップスタジオを使い始めたきっかけは？ Q03

A 特にこれといったきっかけはなかったのですが、新しいソフトは試してみたくなる性質なので使い始めました。

クリップスタジオのおすすめポイントは？ Q04

A マンガ製作に使う機能が多く用意されているところ、また素材の豊富さを魅力に感じています。また、カラーイラストも同じソフトで制作できるというところも使い勝手が良いと思います。

第3章
少女マンガの描き方編

寺井赤音



第3章は、「少女マンガの描き方編」と題し、
多様な演出方法で魅力的な少女マンガを制作することに定評のある寺井赤音氏による解説だ。
寺井赤音氏は「どこで何を表現すべきか」という要点をしっかり抑えながら、
その豊かな想像力から生まれたものをマンガの形に落とし込めていく。
その作業の中にある多様な演出方法をからは、学ぶべき点が多数あるはずだ。


ラブラビ!
おおかみ君との恋愛事情
恋占い
気になるアイツは真逆のタイプ!?


ぴょこんっ
どきどき
よしっ 今日こそは…! 「一緒に帰らない?」って言うチャンス!
おっとりな「うさぎ族」の私と 気性が荒い「狼族」の大神くん
うさぎと狼の相性「最悪」っていうのは この世界の常識だけど…
うさぎ族
狼族との相性
恋愛…絶望的なので
やめましょう♡
それでも絶対仲良くなりたい!!


だって私は知ってるの
彼はヤバンなんかじゃ
ないって……!
どくどく
よしっまずは
お友達から
……!
おっ…
どどんっ
大神くん!
この野郎!!


ぴくっ
……！
同じクラスのうさぎ…！
あ？なんだこの女
ぞろぞろ
ひいっ!!大神くんにいつもケンカ売ってくる不良の方々…！
最悪のタイミングで声かけちゃった………!!
ぐいっ
あ？やんのかコ…
だぁんっ
もしかして大神のツレか？
けっこーかわいいじゃん？ちょっと貸してよ
ひっひっひっ


コイツは関係ねぇ
用があるのはこの俺だろ？
ゴゴ…！
それとも
もう二度とたちあがれねぇ体にしてやろうか…？
ざわっ
…！
ざわざわ
何？
ケンカ？
狼族ってやっぱヤバン……！
タッ！
ダメだよ大神くん…！
そんなケンカ買っちゃ……！


ふわっ
私知ってるよ
大神くんは優しい人なんだって


おもっ
!?
おい 降ろせーっ!!
ぴょーん
ぴょーん
だめっ! 逃げるが 勝ちーー!!
ぽかーん…
ぜー ぜー
ぎんっ
てめえ……
なに余計な事 してんだ…?
びくっ
だ…だって ケンカは似合わ ないから…!
は⁉
この前 見ちゃったん だもん!


迷子になった羊の子の親を探してあげてた所……！
しかも肩車までしてて!!
コイツのおかーさんどこですかー
ドキーッ
……!!
見られてたのかよ…!!
ばバカ！人違いだ!!
お前のせいで明日から俺は笑いものだ!!
うさぎに助けられたオオカミってな!!
バカにされたっていいじゃんっ！
私は優しい大神くんの方がいいな……！
ボソッ
…お前殺すぞ
パタパタ
しっぽは正直…？
おわり

Lesson 01

少女マンガのプロットを考えよう

マンガを制作するにあたり、まず初めにしなければならないのが、
物語の筋であるプロットを考えること。
少女マンガにおけるプロット制作時の重要ポイントは何か、しっかりと把握しよう。

焦点を当てる要素を決定

少女マンガというジャンルで大切だと言われている要素のひとつが「ギャップ」です。「恐そうな人が実はいい人だった」とか「おとなしそうな人が実は凄く明るい人だった」といった例が代表的です。今回はそのギャップに焦点を当てて考えてみましょう。



ギャップ?
熱血?　天才?

マンガによって焦点が当てられている要素は千差万別です。何を描きたいか、題材を何にするかによっても変わるものですが、まずはひとつのテーマに絞りましょう。

題材のイメージを決定

題材のイメージを決定する際に大事なのは、「自分の好きな物」を盛り込むこと。そうすることで物語のイメージがしやすく、何より描いていて楽しくなります。題材を決められない人は、まずは自分の趣味を使用してみましょう。

今回のマンガの題材
「兎族」と「狼族」に決定

題材決定の理由は?
「獣耳」を描きたいから

題材決定時のポイント
好きなモノを題材にする



今回のマンガも「獣耳が描きたい」という、私の趣味から始まりました。マンガを描くという作業において、趣味を題材にするというのは意外とよくあることですね(笑)。

題材を活かした内容を考案

次に考えることは、題材を活かした内容を考えることです。ただ"かわいいから耳が生えている"だけでは獣耳にした意味がないため、「兎と狼は仲が悪そう」だから「仲の悪そうなふたりをあえて恋愛させる」といったような、獣耳と連動させられる内容にしてみました。

題材：獣耳のキャラクターが登場するマンガ

↓

獣耳を生かした内容にする

↓

獣耳が生えたカワイイキャラクターを登場させる

↓

カワイイキャラクターだけなら獣耳の必要がない…

ココ止まりだと内容としては非常に薄い

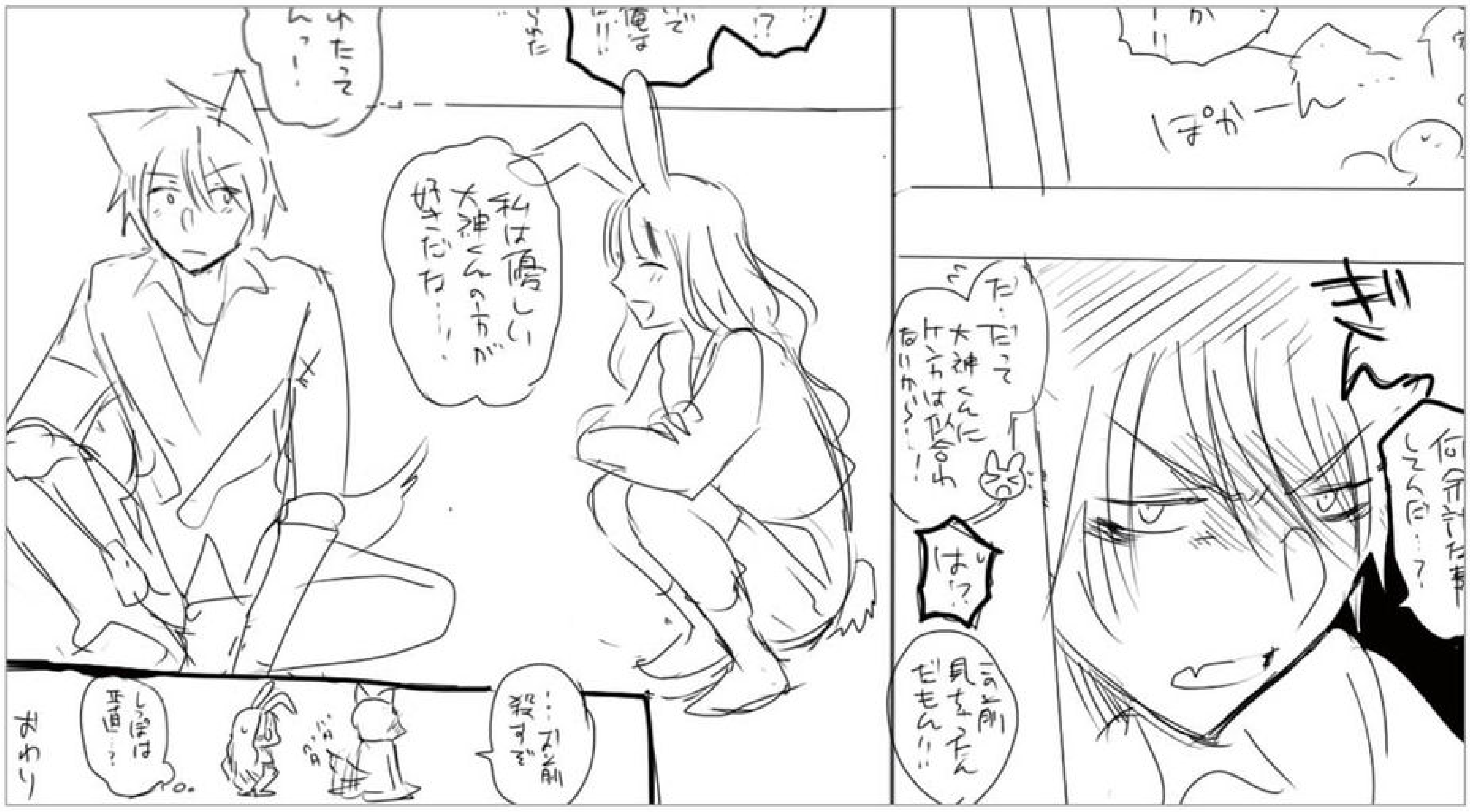
↓

兎と狼というふたりのキャラクターを活かす

↓

仲が悪そうなふたりにあえて恋愛をさせる!!

意外性があるため内容としては十分！



強面の男の子（狼）に対し、女の子（兎）が告白をするシーン。ギャップと意外性を持たせた内容にすることで、ストーリーがより盛り上がります。

話の構成を考案（見せ場）

次にストーリーの構成を考えていくのですが、最初に考えるべき部分は「見せ場」だと私は考えています。少女マンガなら「告白シーン」、少年マンガなら「敵を倒すシーン」など、見せ場である一番見せたいシーンを最初に考えることで、テーマがブレにくくなるからです。

見せ場の例	
少年マンガ	バトルで敵を倒すシーン
少女マンガ	告白シーン



今回の見せ場で思い浮かんだのは、兎族の女の子が跳躍力を活かして狼族の男の子を担いで飛ぶというシーンでした。獣耳という題材を活かしつつ、兎が狼を助けるというギャップと意外性を出すのが狙いです。

話の構成を考案（ストーリー）

見せ場が決まったら、その見せ場をより引き立てるためにストーリーを考えていきます。今回の場合、「弱い兎」が「強い狼」を助けるというギャップを引き立たせる必要があるため、その点をどう表現するかが鍵となります。

見せ場を引き立たせるために
ストーリーを考案

↓

キャラクターの描写でギャップをより強く表現	
狼族の男子	壁ドンしただけで壁が割れる
兎族の女子	相性最悪の相手を心配する

どう見ても助けは要らない狼族を
兎族が助けるストーリーにすることでギャップが際立つ！



ギャップをより引き立たせるために、狼族の男の子は「壁ドンしただけで壁が割れる」といった強さを強調し、兎族の女の子は「相性サイアクな狼族」との先行きを案ずる描写を入れました。

ストーリーを起承転結で組み立てる

ストーリーは起承転結で考えるのが基本となりますが、今回の場合は8ページの短編なので、ページを捲るごとに起・承・転・結の流れで描くよう意識しました。また、惚れた理由にギャップの入れどころがあり、それを「結」で語ると同時に、男の子の意外な一面を最後に持ってくることで、好感を得られるようにしました。

起
狼族と兎族が相性最悪な点を強調しながら、それでも仲良くなりたいという女の子の想いを表現し、**男の子に惚れた理由を語る伏線**を張っておきます。

↓

承
女の子が男の子に声をかけようとしたタイミングで別のキャラクターが登場し、不穏な空気とさせることで**「転」に繋がるような流れ**を生み出します。

↓

転
狼族である男の子の強さ（恐さ）をより強調しつつ、その場を切り抜けるために兎族の女の子が意を決して男の子を助けます。ここが今作の**最大の見せ場**です。

↓

結
女の子が助けた理由（惚れた理由）を語り、さらに男の子の意外な一面を描き、好感を持てるようにして終わらせます。今回の焦点である**「ギャップ」を特に意識**しました。

COLUMN
相手に惚れた理由をしっかりと入れる



少女マンガでは、「相手に惚れた理由」が重要視されています。この部分がないと「なんで惚れたの？」とツッコまれてしまうので、たとえ読み切りの場合でも、惚れた理由が分かるシーンを入れておきましょう。



Lesson 02

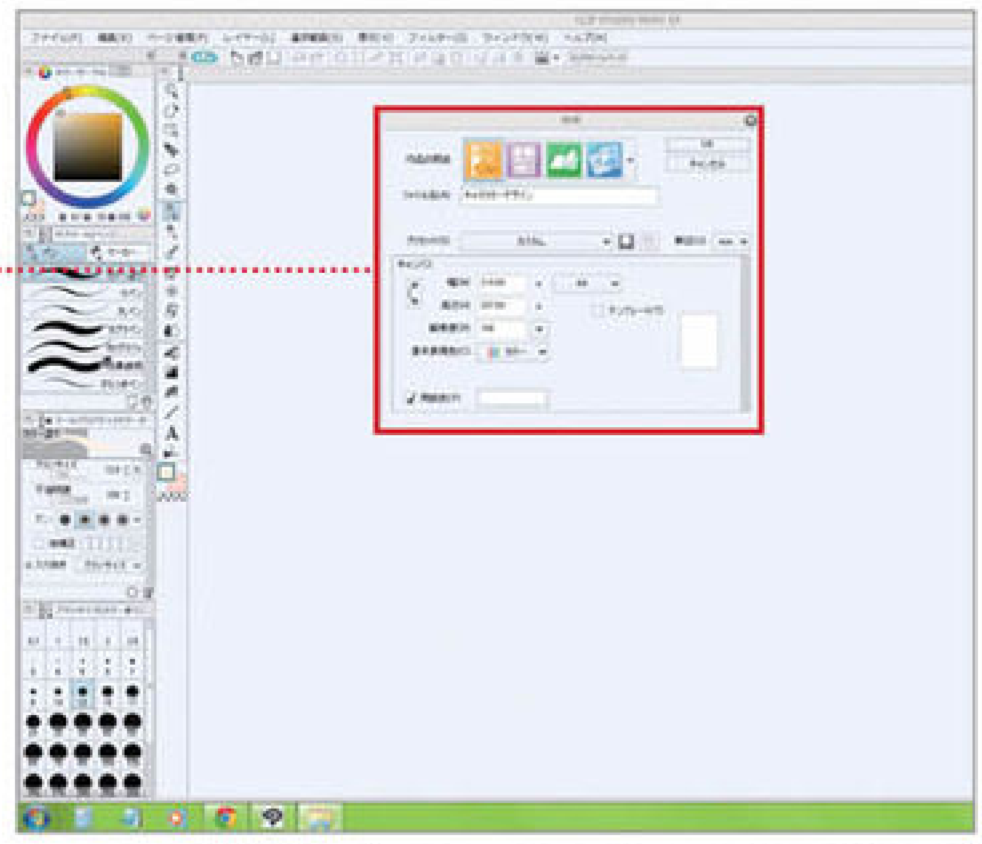
少女マンガの キャラクターデザインをしよう

マンガには、そのジャンルを問わずいろいろな姿や性格をした
キャラクターが存在する。ここでは、そんなキャラクターたちを作るために
必要な要素や順番などを解説していくぞ。

データ制作時は「サイズ」に注意

キャラクターデザインを制作する際には、編集者の人がデザインを印刷して検討する場合に備えて、あらかじめ印刷に耐えうるような大きなサイズで描いた方が良いです。サイズが小さいと印刷した時に画像が粗くなってしまい、しっかりとした確認ができなくなるので注意しましょう。





キャラクターデザインをする際のキャンバスサイズについては、幅210、高さ297、解像度144の数値が基本になります。デザインする前には必ず確認しましょう。

SDキャラでデザインしてみよう

キャラクターデザインは、影（シルエット）でキャラクターが区別できるのが理想と言われています。そのため、いきなり等身のキャラクターを描くのではなく、まずは「SDキャラクター（等身の低いキャラ）」でデザインをして、全員並べて比べてみるのがいいでしょう。

キャラクターデザインに関するポイント

シルエット（影）でキャラクターが区別できること

登場キャラの人数によって SDキャラを制作しなくてもOK!?

2～3人	等身キャラのみ!?
7～8人	SDキャラ制作

登場するキャラクターが2～3人の場合は必須ではないのですが、7～8人のキャラクターをデザインする場合には、髪型などがカブらないように必ずSDキャラを描いてシルエットに違いが出るようにしています。

まずは「SDキャラ」でデザインして違いが出ているか確認！

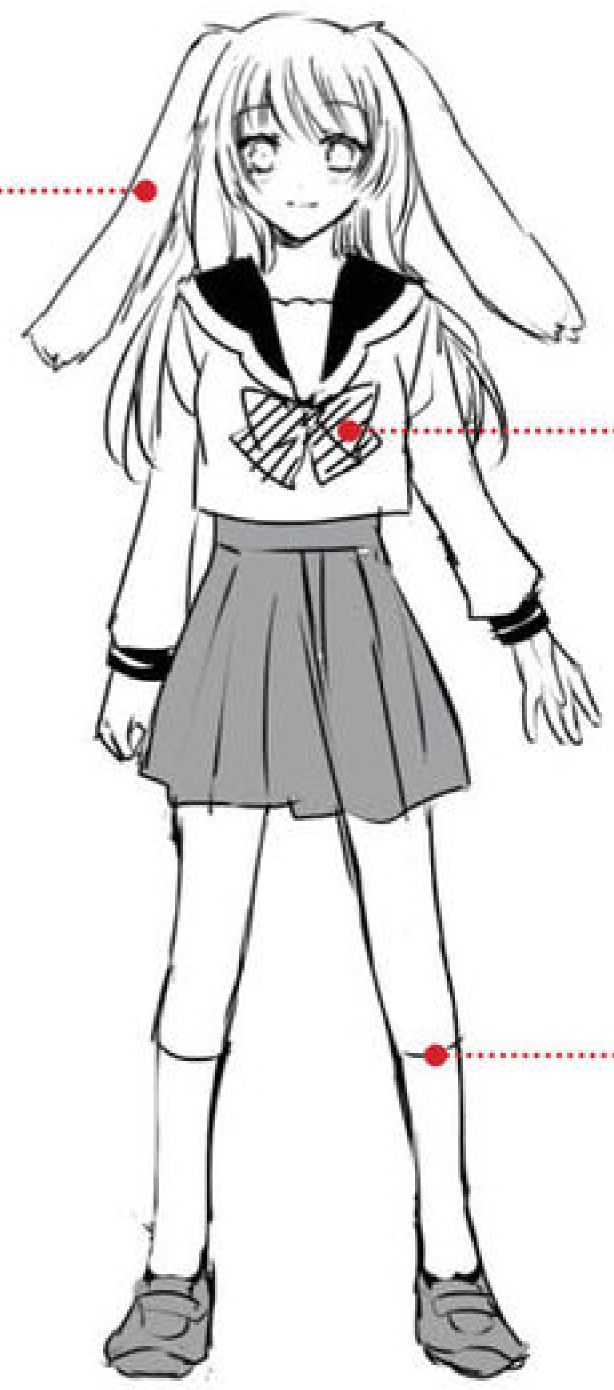


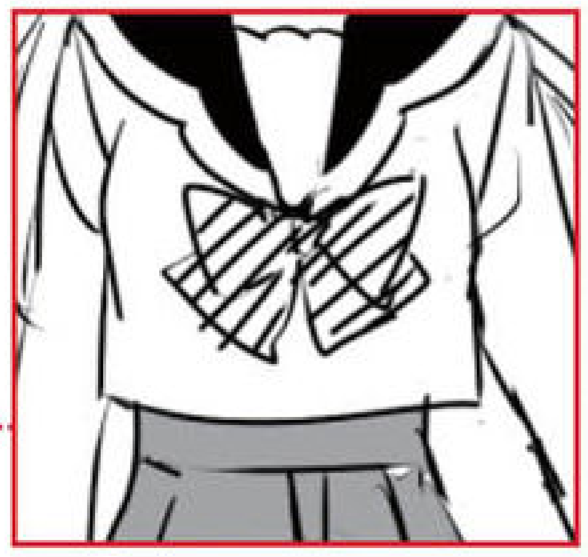
全キャラのバランス調整終了後に等身キャラクターを制作



等身キャラクターを描いていこう

すべてのキャラクターのデザインが終了したら、等身キャラクターのデザインに入ります。このとき、マンガの紙面を想定しながら「白・黒・グレー」のみで描いていくとイメージが掴みやすいです。

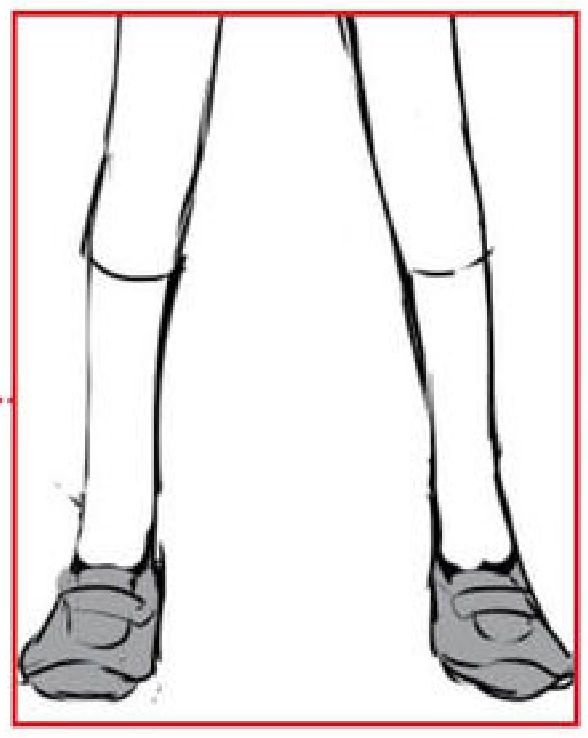




ネクタイではなくリボンを選択したのは、制服に可愛さを追加するためです。また、柄などはこの時点では考えていません。



SDデザインでは耳が立っていましたが、兎の優しそうな感じをイメージして、耳は両方とも下ろしました。



兎ということで「白」をメインに使いたかったため、ソックスの色も白で描きました。キャラクターに合わせた色の使い方を考えることも重要です。

キャラクターの「性格」を決定しよう

キャラクターのデザインが描けたら、今度は性格を決めて文字に起こしていきます。このとき、頭の中だけでどんな性格か考えるよりも、キャラクターを見ながら考えたほうが、どんな性格にするのかが浮かびやすいです。



宇佐野　美月
（うさの　みづき）

兎族の女の子。
優しく明るくやや天然。

結構ちゃっかり者で
思い込みが激しい面も。
自分が「こう！」と決めた
事は貫きたいタイプ。

かわいいものが大好きで、
この高校に決めたのも
制服のエリがかわいかった
からという理由だけ。

音子　玉
（ねこ　たま）

主人公の友達。
猫族と兎族はあまり仲が
良くないが、なぜか2人は
仲が良い。
ズバズバ物を言って
主人公を困らせている。

猫族は若干キツイ印象があるが
兎族の主人公と居ることによって
その印象が薄れているので
主人公には感謝している。

COLUMN
ストーリーやキャラの育った環境などを考慮



性格を決定する際には、ストーリーを考慮することもポイントです。また、そのキャラクターの育った環境や過去まで考えてみると、より深みが出ると思います。

性格は「似たり寄ったり」にならないよう注意

キャラクターの性格については、外見同様に内面もそれぞれ個性があるため、「似たり寄ったりにならないこと」が理想です。今回の場合は、主人公(女の子)は「明るく天然」、男の子は「不良っぽい」、友達は「クール」と分けられます。モブ同士などならともかく、主人公と似た性格のキャラクターを出すのは、特別な意図がない限り避けたほうが無難です。

キャラクターの性格設定(NG例)	
主人公(女)	明るく天然
男の子	活発
友達	クール

✕ 似たような性格設定



明るい性格の主人公が、不良っぽい男の子と絡むシーン。「活発な人」と「大人しい人」といったように、「真逆」の属性同士をぶつけた方が、お互いのキャラクターを引き立てあってくれます。

キャラクターの性格設定(OK例)	
主人公(女)	明るく天然
男の子	不良、荒っぽい
友達	クール

◯ 三者三様で引き立て合う

COLUMN 「人間観察」がキャラクター作りに役立つ!

性格を作る別の方法として、「人間観察」が挙げられます。たとえば、あなたの友人が鯖味噌が大好きだとします。その特徴をデフォルメして、「鯖味噌が好きすぎて1日3食鯖味噌を食べているキャラクター」といった感じで、特徴を誇張するだけでも面白いキャラクターが生まれるのです。

ポイント

- その人の特徴を見つける
- 特徴を誇張する
- 出会った人やナイスなキャラクター性を持つ人を日頃からメモする

例1 鯖味噌好きな友人がいる

↓ デフォルメ!

1日3食ずっと鯖味噌を食べているキャラクター

例2 虫が嫌いな知人がいる

↓ デフォルメ!

殺虫剤を常備して蜘蛛の子すら近づけさせないキャラクター

お決まりの性格「プラス1」で濃いキャラクターが誕生!

性格を考える際、「真面目」「活発」「陰気」などのお決まりの性格にプラス1を加えるのも有効な方法です。核となる性格に真逆の要素を付け加えることで、「真面目だけど変態」といった、かなり濃いキャラクターになってくれます。

お決まりの性格

真面目・活発・陰気・ぶりっこなど

性格をプラス!

↓

新たに生まれた性格

- 真面目だけど「変態」
- 活発だけど「泣き上戸」

今回のキャラクターで分かりやすいのが……狼族の大神くん

「不良」だけど「実は優しい」性格をしている狼族の男の子。優しいイメージとかけ離れた不良に敢えて優しい部分を追加することで、キャラクターが濃くなりました。





「薄いキャラクター」をぶつけるのもテクニックのひとつ

ここまでは濃いキャラクターを誕生させる方法を説明してきましたが、登場キャラクターが全員濃くなってしまうのも考えモノ。そんなときは、「平均的な普通の人」という薄いキャラクターをぶつけるのがいい方法です。「属性」と「濃さ」をバランスよく配合し、キャラ同士の掛け合いを充実させていきましょう。





狼族の男の子にケンカを売るキャラクターたち。彼らのような薄いキャラクターを登場させることで、濃いキャラクターがより際立ちます。



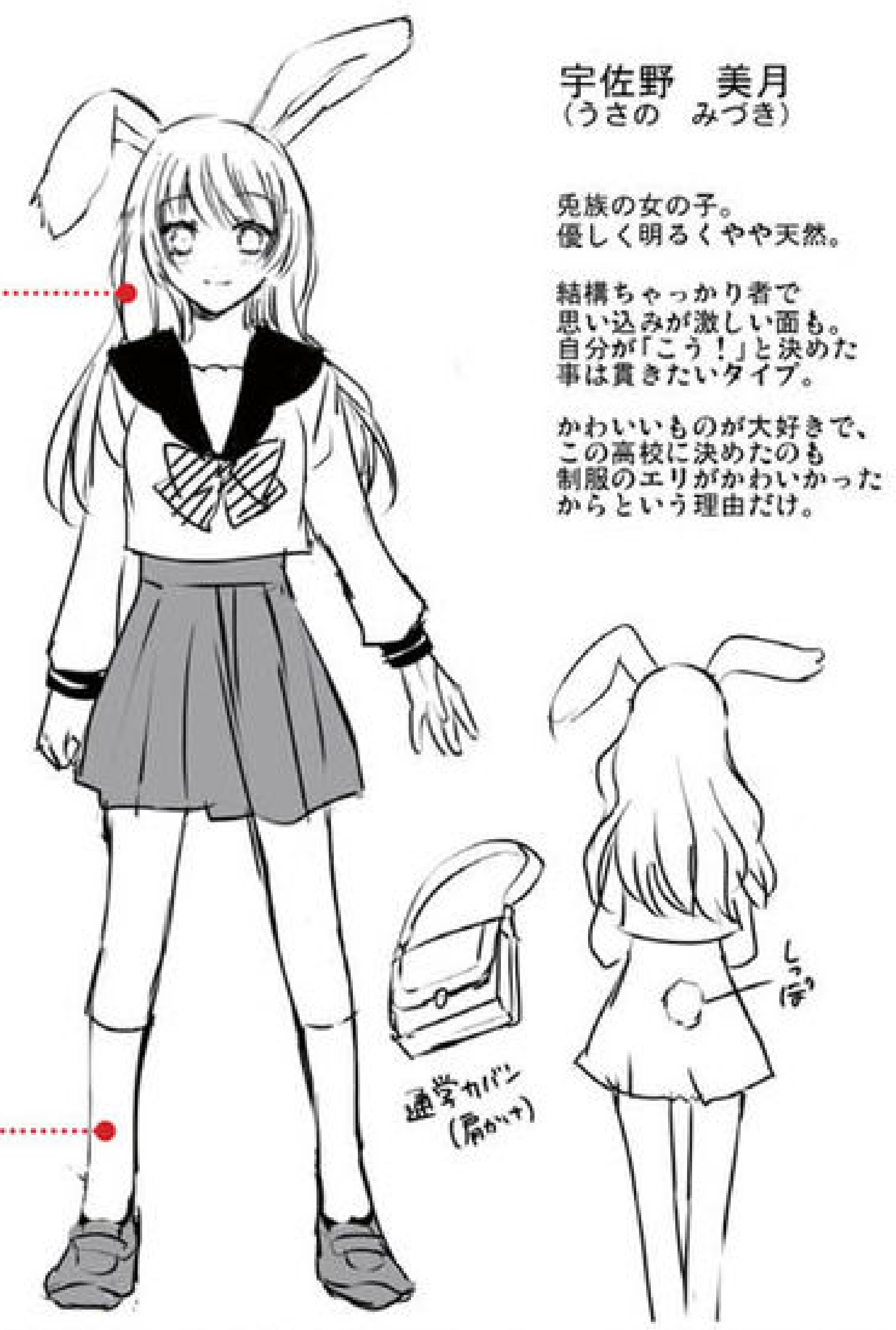


◀大神くんにケンカを売るだけの「薄い」キャラクター

キャラクターのデザインが完成!

SDキャラクターから始まり、等身キャラクターを描いて性格を決定したら、キャラクターのデザインは完成です。各段階を踏むごとに変化していく点も多く出てくるため、描きあがったらそのままOKとするのではなく、各キャラクターを再度チェックすることをオススメします。

兎族の女の子



髪型などを含め全体的に「ふわふわ」した感じを出す

髪の色・制服・ソックスも「兎」ということで白を基本に仕上げる

兎といえば「白くてふわふわ」というイメージを、髪の毛の感じや、制服・ソックスの色などにそのまま落とし込みました。ちなみに、一度下ろした兎の耳を立っている感じに再度変更したのは、兎っぽさがもっと欲しくなったからです。

COLUMN ギャップの割合を意識してバランスを調整しよう



ストーリーでのギャップの割合が高め

↓

キャラクターデザインは王道にする

キャラクターデザインの段階でもギャップを演出することは可能ですが、今回はストーリーでのギャップの割合が高いため、キャラクターは王道にしました。あえて王道を入れることで、ギャップの部分がより引き立つためです。

狼族の男の子

狼は「荒っぽそう」という、イメージに合う髪型や鋭い視線



- 喧嘩っ早いイメージをより意識した結果、「包帯」を腕に追加
- ツメの設定なども追加し、より鋭いイメージを出す

狼＆荒っぽいというイメージに合う色は、「黒」ということで黒が基本色

「狼」といえば黒くて荒っぽそうというイメージがあったので、兎とは真逆に黒をメインでデザインしました。鋭い視線や腕に巻いた包帯など、荒々しさを前面に押し出すことを意識しています。

狼族の男の子

- 気まぐれな猫のイメージに合うように、表情は一見やる気なさげ
- 猫のイメージに合わせて髪型は猫っ毛を表現



- 俊敏な猫のイメージを崩さないよう、体型もスレンダーに
- 兎の「白」や狼の「黒」と差別化を図りつつ猫のイメージに合うよう色は「グレー」が中心

主人公の友達として登場する予定だった女の子。猫をイメージしたため、スレンダーな体型や猫っ毛といった猫っぽい特徴を入れ込みました。また、兎や狼と同じにならないように意識したため、基本色をグレーでまとめています。

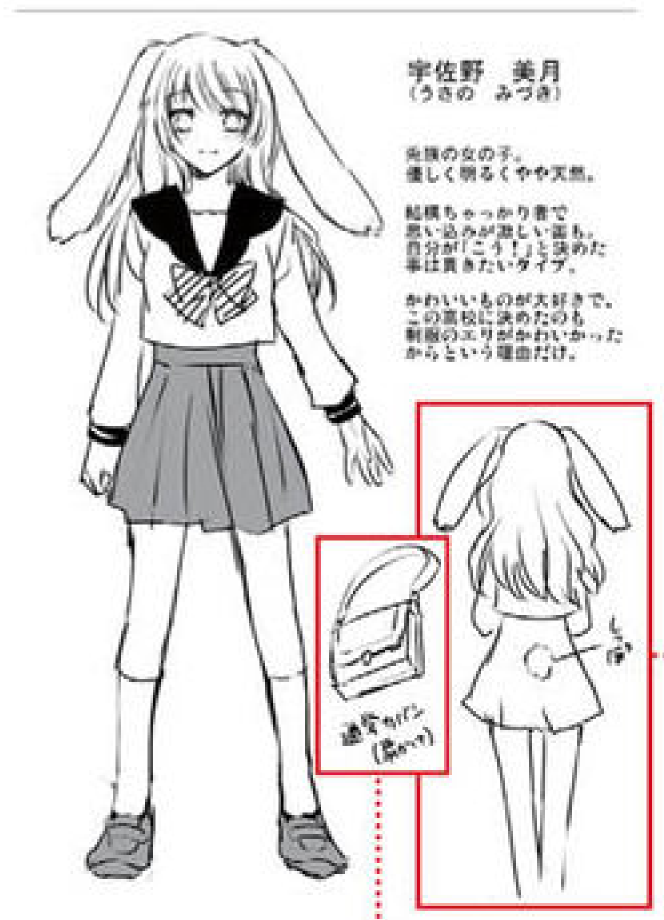
後ろ姿や持ち物を追加して描いておく

　キャラクターを描く際には、そのキャラクターの後ろ姿や私物、マンガのシーンなどを書き添えるのがオススメです。また、喋っている様子なども描いておくと、よりイメージが掴みやすくなります。キャラクター設定は作品の骨組みなので、ないがしろにせずしっかりと作業しましょう。

キャラクターデザイン時に書き添えると良いもの

- 後ろ姿
- 私物
- マンガのシーン
- 他のキャラクターと会話している様子

イメージが掴みやすい＆よりキャラクターが際立つ







後ろ姿や私物を描き加えていく作業のなかで、自分でも気づかなかった部分や思わぬ設定が飛び出すこともあります。モブキャラクターはともかく、メインキャラクターの場合は必ずデザインするようにしましょう。



キャラクターが喋る様子

完成後は登場キャラクターの比較をしよう

各キャラクターが完成したら、最後に登場キャラクターを並べて比較します。ここで重要なのは、シルエットの調整のほか、白黒のバランスを確認すること。今回は兎は白、狼は黒、猫はグレーといった感じに仕上げましたが、同じような色の配分になっていないか、しっかりとチェックしましょう。



キャラクター比較時に要チェックな項目

- 各キャラクターのシルエット
- 白黒のバランス

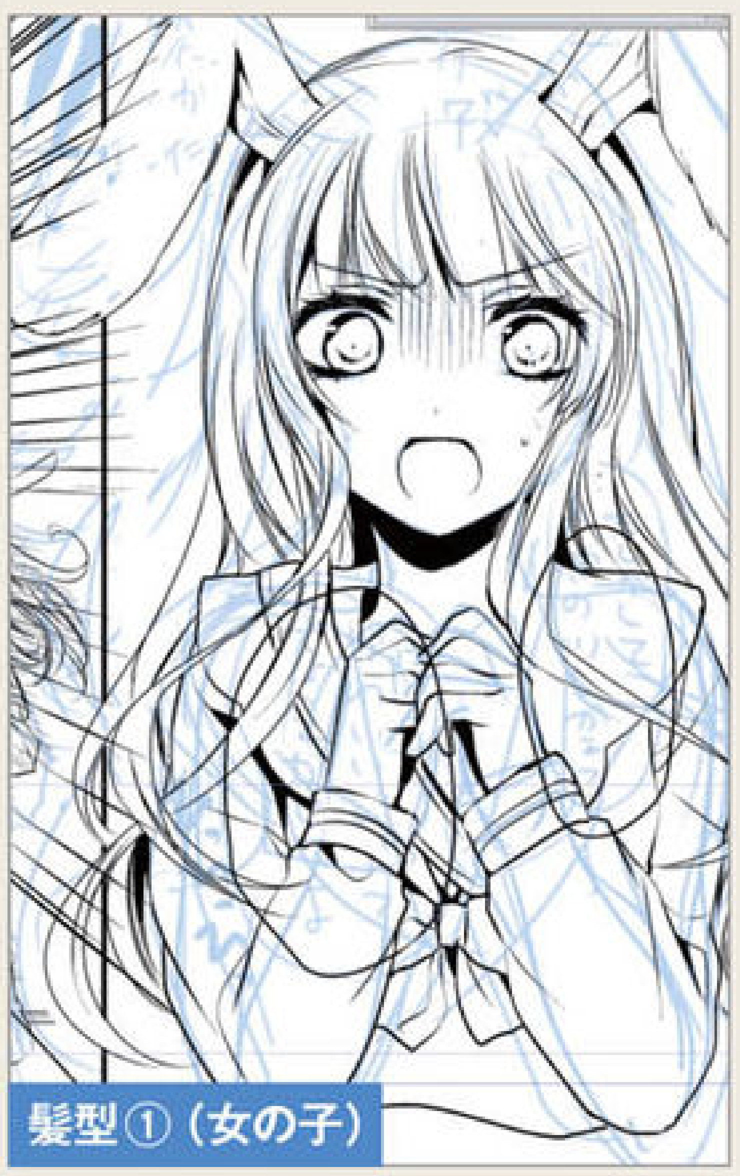
COLUMN 日常からヒントを得ることも重要

キャラクターデザインに関する簡単な（!?）コツ

- 日頃から目にした髪型や服装を頭にインプットしておく
- 自分の周りにある自然物も気にかける

キャラクターがカブらないように注意

キャラクターに限らず、デザインのコツは「日頃からいろいろな髪型や服装をインプットしておくこと」だと思います。髪型ひとつとっても、自分の中にある程度ストックがあれば、デザインする際に非常に楽になります。周りの人だけでなく、ときには自然物などにも目を配り、デザインの引き出しを多くしていきましょう。



髪型①（女の子）



髪型②（モブキャラ）



髪型③（子供）

Lesson 03

少女マンガのネームを作ろう

キャラクターを描き上げたあとは、ネーム作業へと進行する。
トビラ・コマ割り・セリフなど、マンガを形作る重要なポイントを確認していこう。

まずは完成形のネームを見てみよう!

1・2ページ目

1ページ目はトビラ、2ページ目からストーリーが進行していきます。2ページ目のポイントは世界観をいかにわかりやすく伝えるかということ。主人公のモノローグという形で、読者に自然と世界観がわかるよう意識しました。



3・4ページ目

3・4ページ目は、女の子が男の子に声をかけたものの、トラブルが発生してしまうシーン。ここから見せ場に繋がっていくため、どんなトラブルが起こったのか、端的に描くことがポイントとなります。短編モノでは、わかりやすさとテンポが重要なのです。



5・6ページ目

5・6ページ目は、女の子が男の子を助けるという見せ場があるシーン。最も重要とも言える場面なので、コマ割りやセリフなどの調整が特に重要となります。6ページ目の見せ場は、ほかのコマと差別化を図るため「タテ割り」にしました。



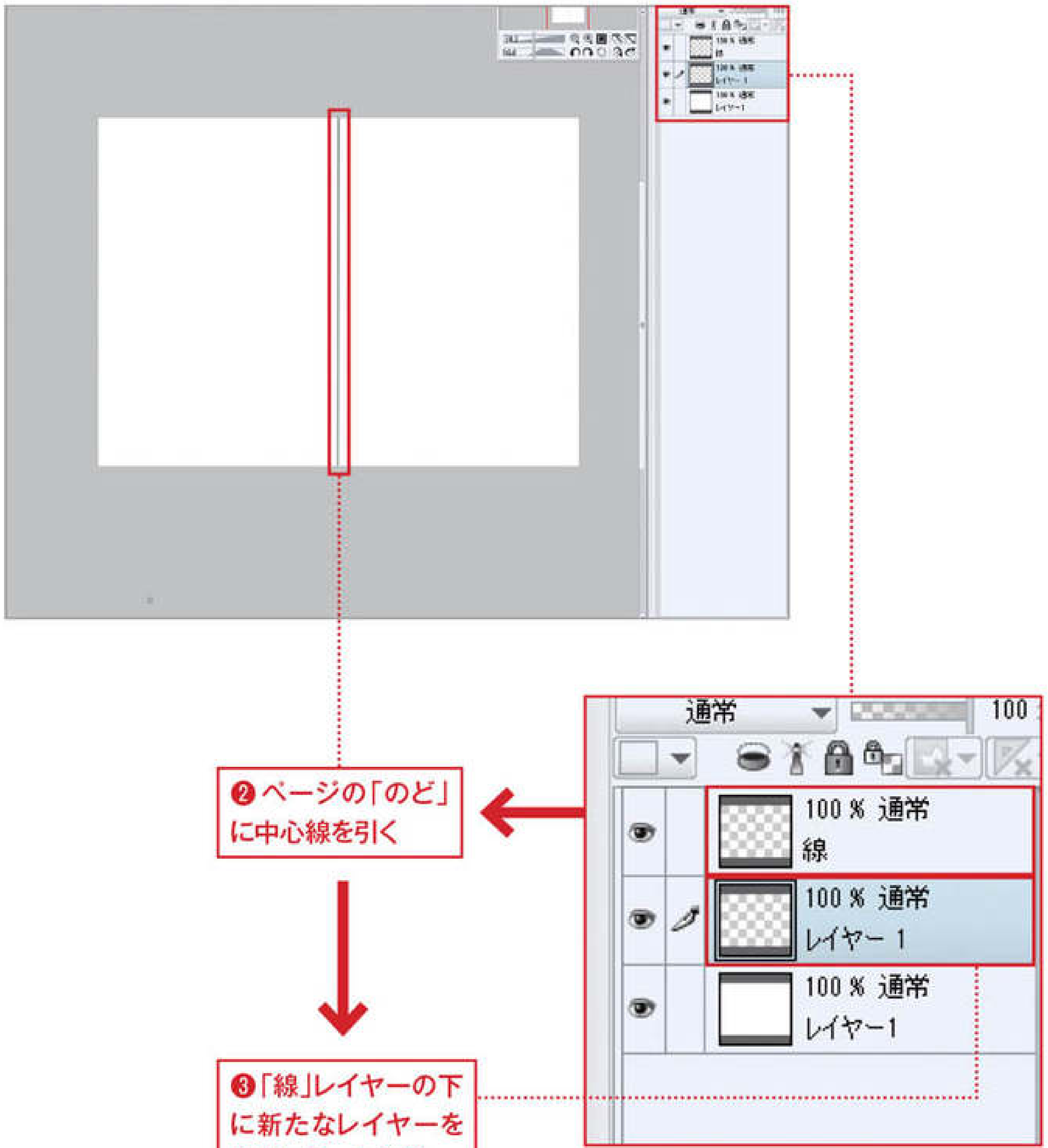
7・8ページ目

7・8ページ目は、ストーリーを締めくくると同時に、今回の焦点であるギャップを強く表現したページとなります。不良の男の子が実は優しかったという事実を描きながら、読者が好感を持てるエンディング作りを目指しました。



ネームを描くための準備

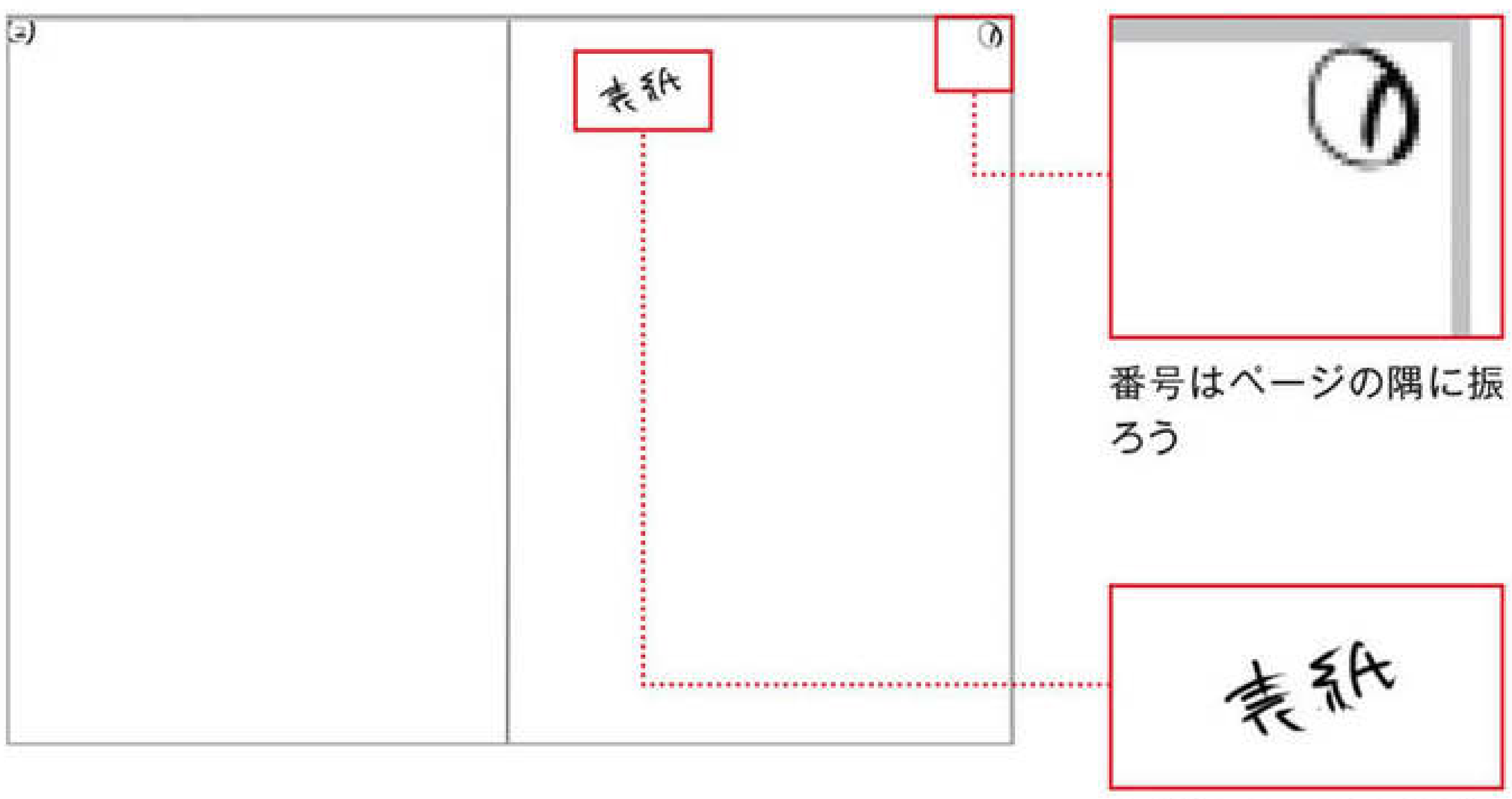
ネームを描いていく前の準備段階として、まずは「線」というレイヤーを作り、ページの真ん中（のど）にあたる部分に線を引きます。そしてその下にレイヤーを作っていき、ネームを描いていきましょう。



❶まずは「線」というレイヤーを作成する。

ページに番号を振る

ネーム作業の際には、まずページに番号を振っていきます。ただし、表紙の部分は後から描くことが多いため、「表紙」とメモを残しておきます。なお、基本的なことですが、左右どちらのページから始まるのかは事前に確認しましょう。



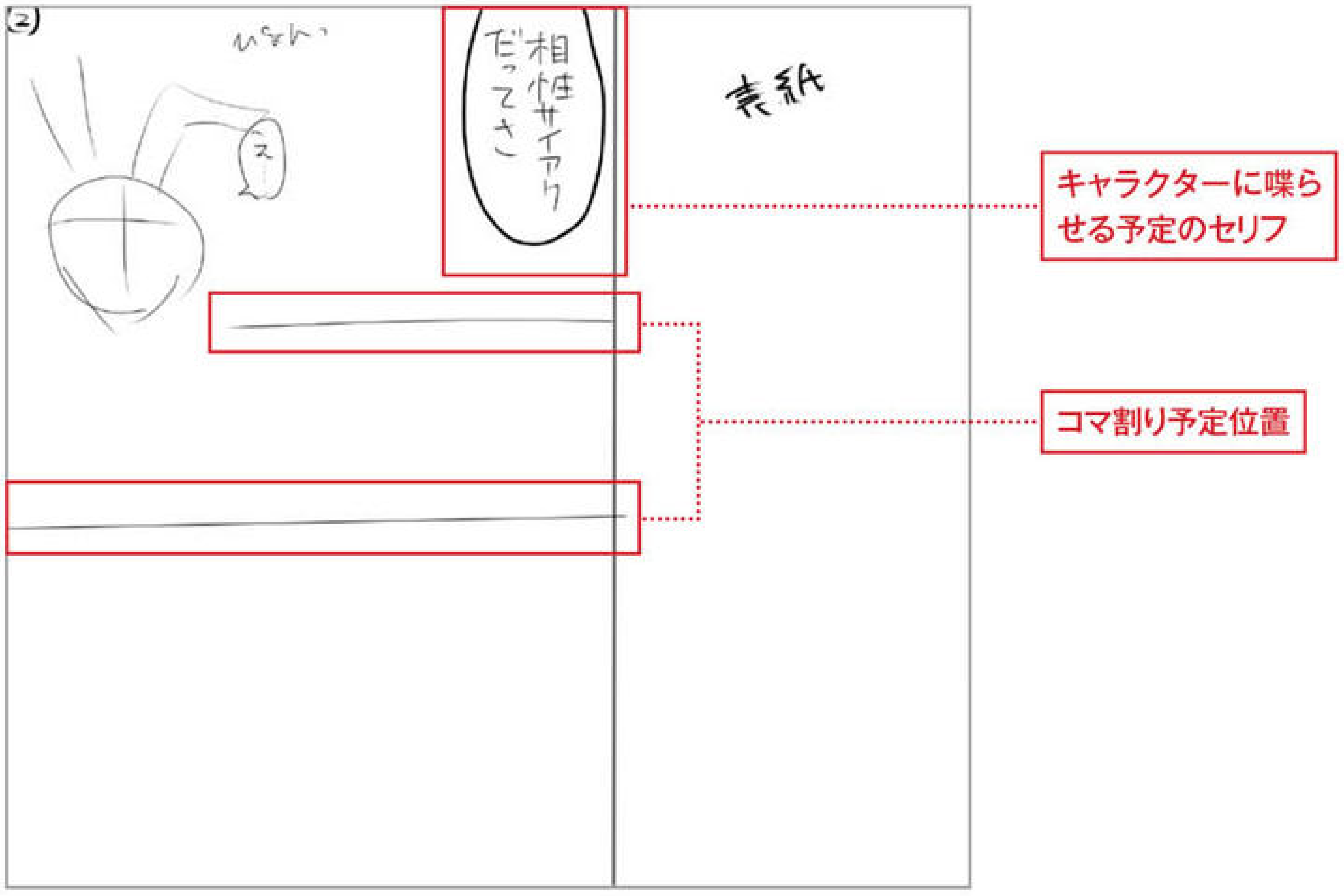
番号はページの隅に振ろう

表紙部分には「表紙」とメモを残しておく

セリフとコマ割りを決める

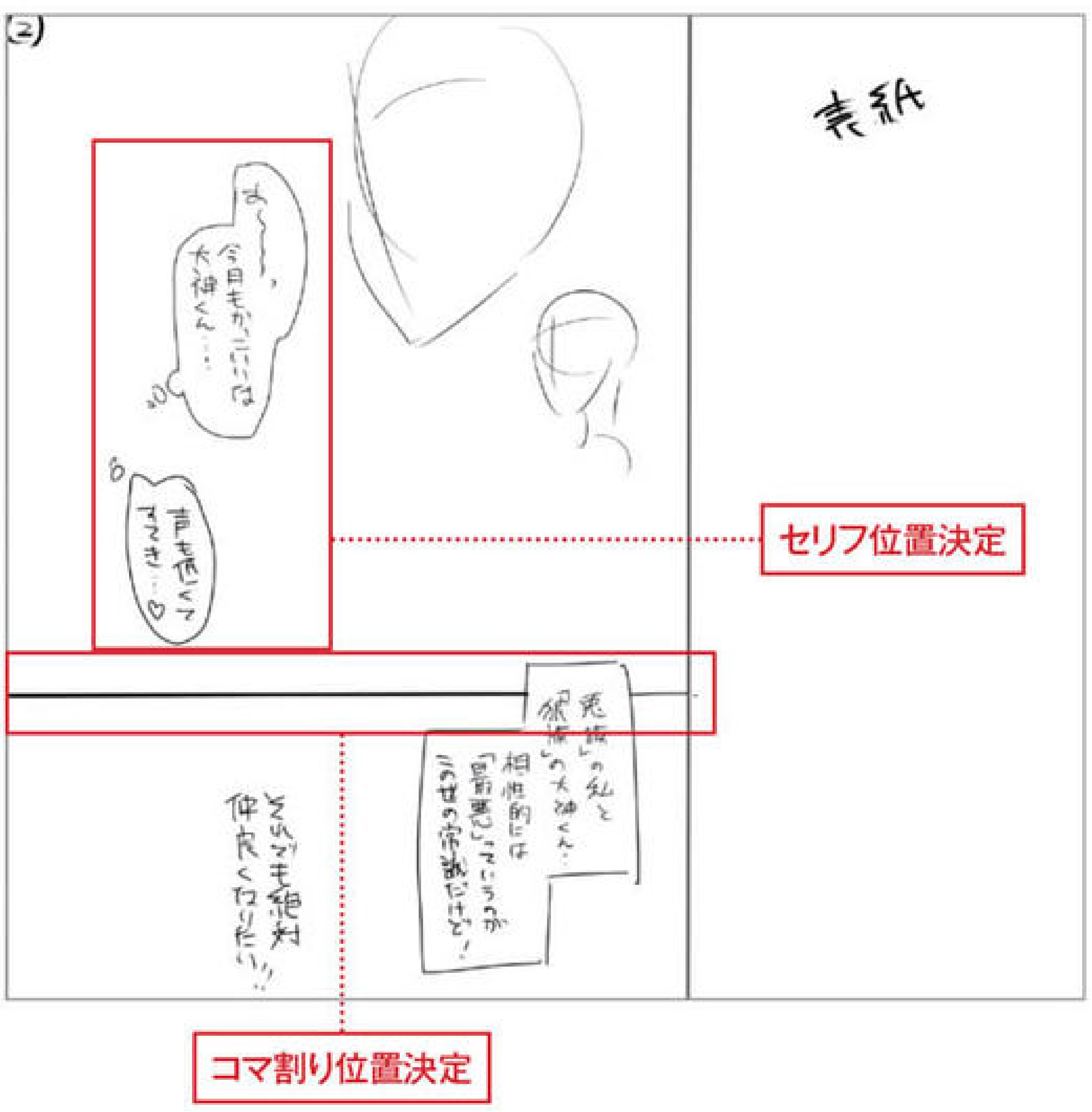
ネーム作成時の初期パターン

ページの準備ができたら、セリフとコマ割りのみを描いて全体のセリフとコマを決めてからイラストを描き入れていきます。そうすることで、修正が入った場合に作業がしやすくなります。



ネーム修正パターン

この場面は「兎と狼の相性が最悪」ということが分かればいいので、その部分を主人公のモノローグという形で済まし、登場予定だった友達はカットしました。キャラクターは、出るたびに説明とコマのスペースが必須になるため、登場させる人数は必要最低限に留めることを意識しましょう。



見せ方を意識してプロットから変更!

プロット時の内容

教室で友達から相性サイアクと聞く

↓

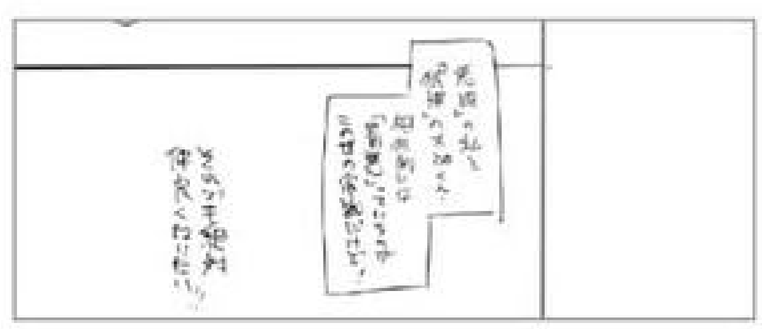
変更する理由

「相性サイアク」という点が読者にわかればOK

↓

変更後

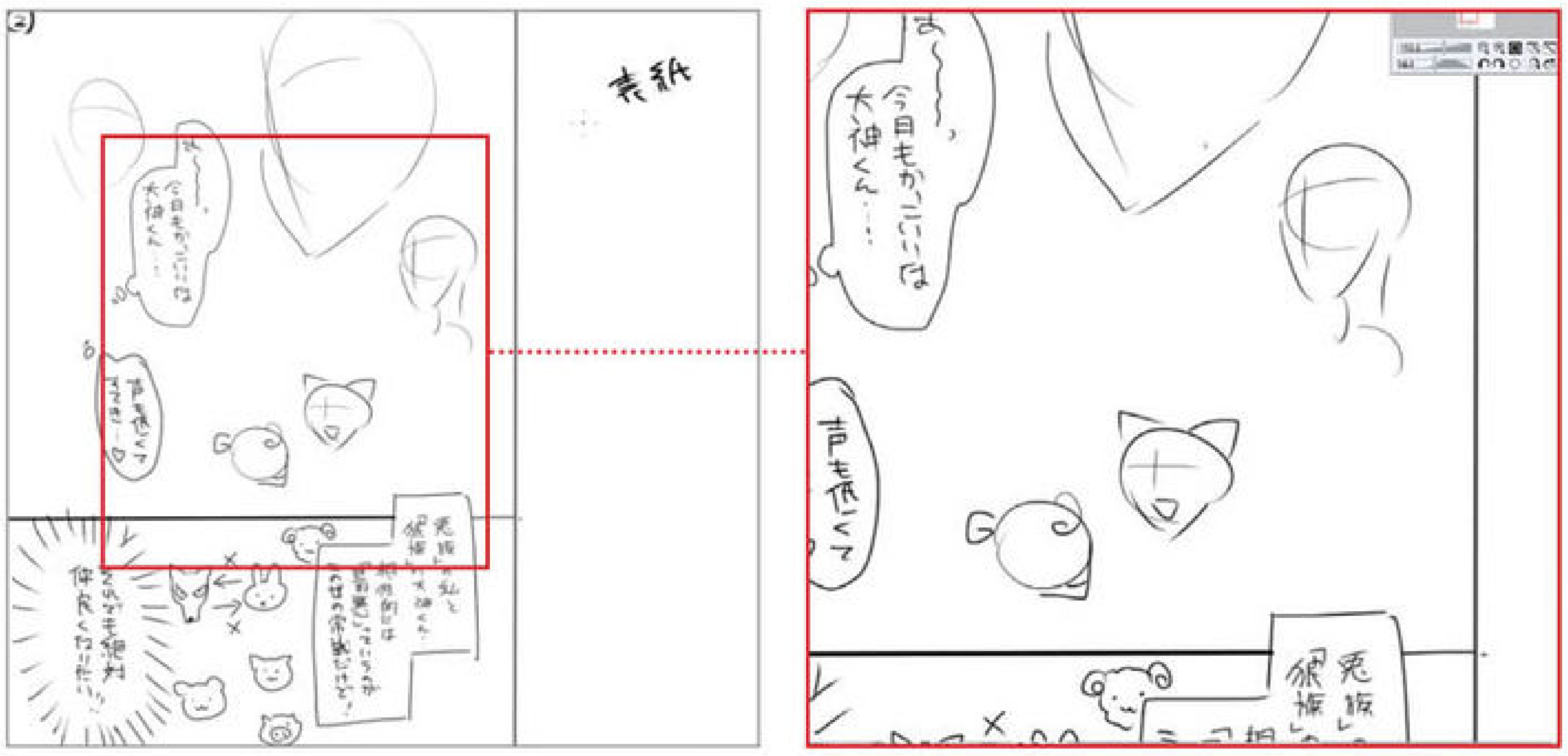
特別重要というわけではない友達をカットし「相性」の部分をモノローグで済ます



コマ解説① ～世界観の説明～

2ページ目

モブキャラクターたちも獣耳にすることで、この世界では獣耳が一般的ということを強調します。特に今回は8ページの短編のため、文字での説明は避けて、なるべくイラストで説明するように意識しました。



「みんなに獣耳が生えている」という特殊な世界観を文字で説明してもいいとは思いますが、今回のような短編マンガの場合は、なるべくイラストで説明した方がいいです。ちなみに、主人公と男の子だけを獣耳にした場合、「コスプレ好きの人たち？」と思われてしまう可能性があるので注意が必要です。

コマ解説② ～演出の強弱～

2ページ目

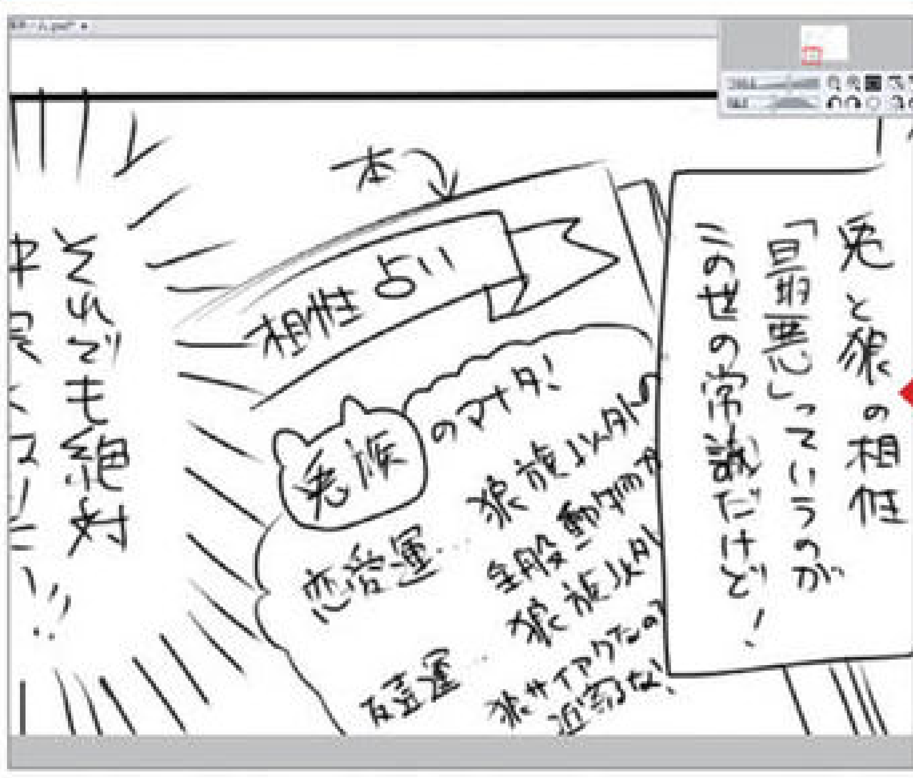
「相性が悪い」ということを説明するためのコマですが、導入部分は世界観を伝えることに専念するため、より伝わりやすいと思える表現にしました。コマを修正する場合は、そのコマの役割をしっかりと考えましょう。



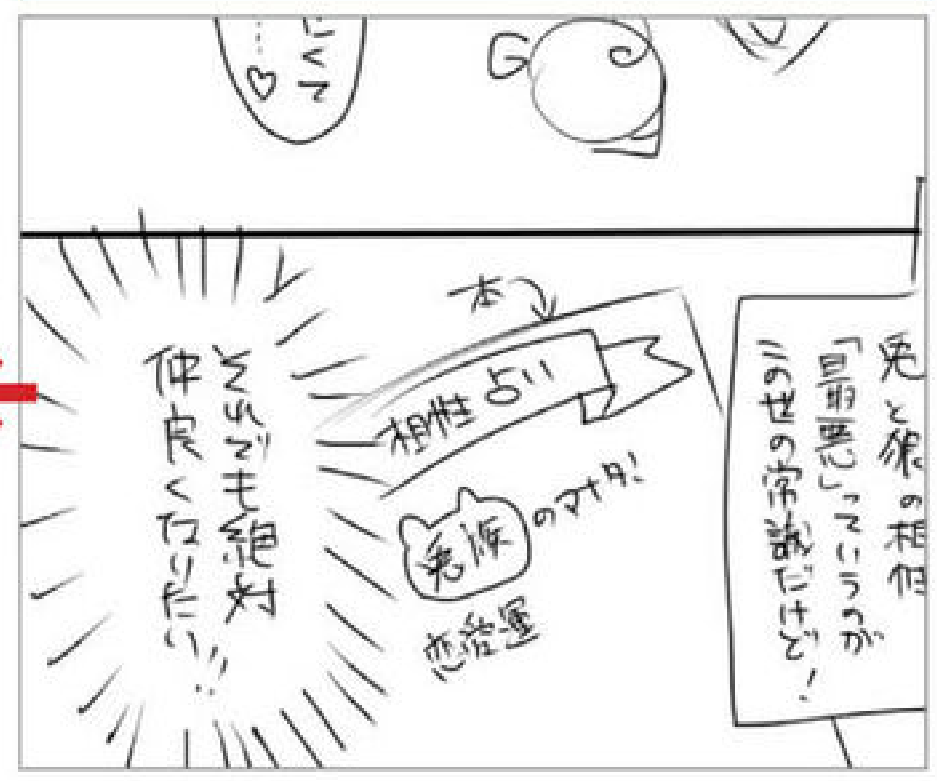
初期パターン



完成パターン



修正パターン①

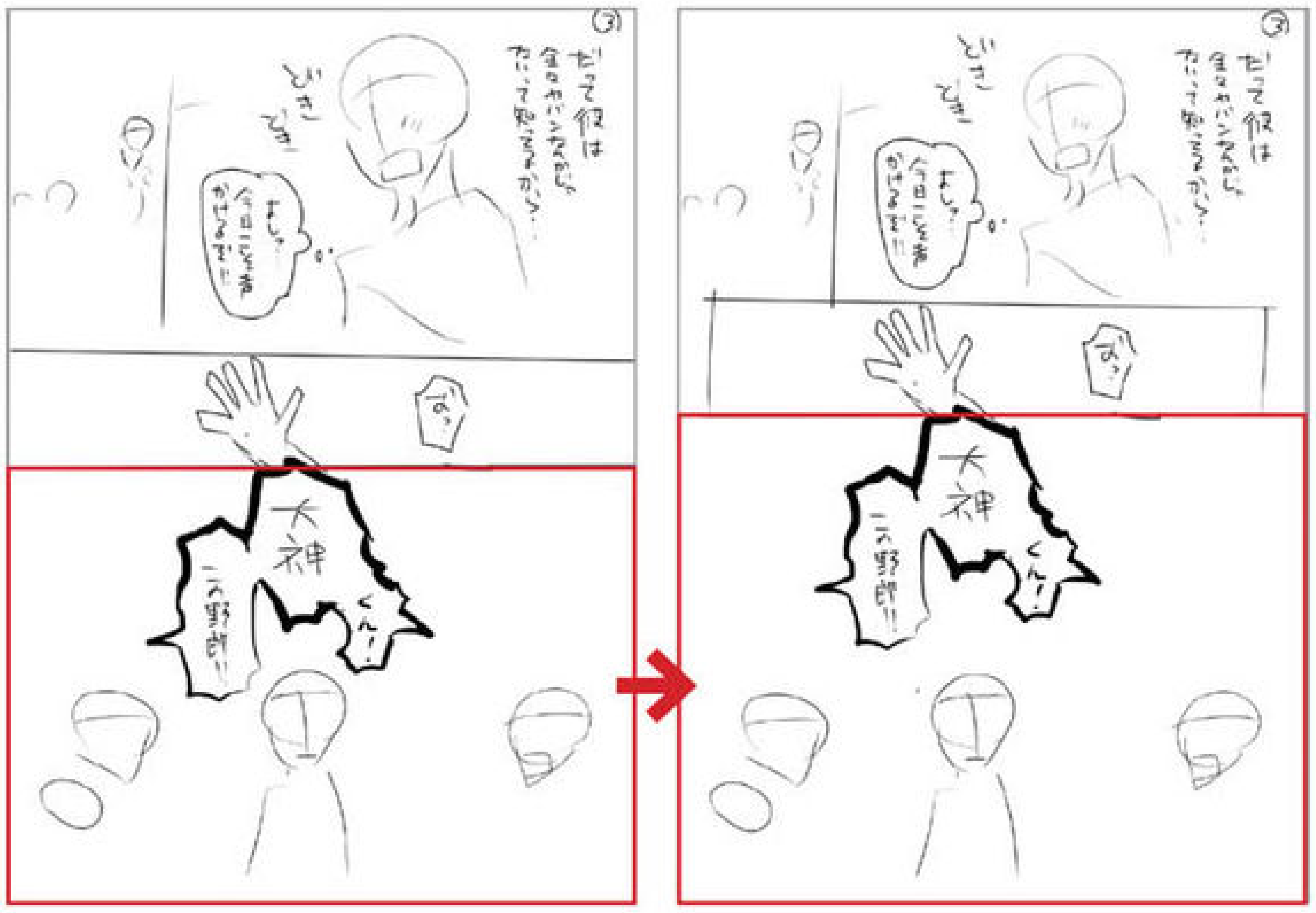


最初は動物のイラストで相関図のイメージを描こうと思いましたが、主人公（女の子）が情報を得る手段を考えた結果、より女の子らしい「雑誌の占いページ」に変更しました。

コマ解説 その③ ～コマのメリハリ～

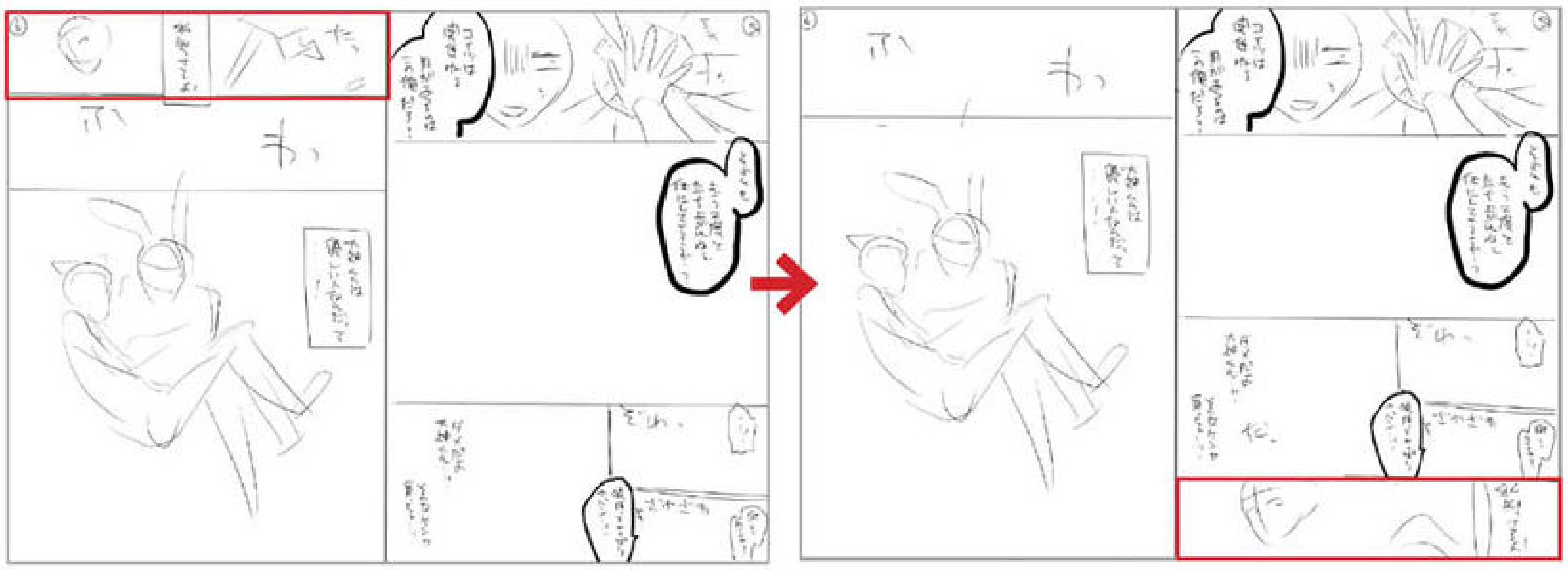
3～6ページ目

マンガの紙面が単調だと読者は飽きてしまうため、そうならないようにコマの大小に差を設けて、メリハリをつけることが重要です。読者のなかにはマンガを流し読みする方々も大勢いますが、メリハリをつければそうした方々の目を引くこともできます。



修正前は上下のコマの大きさに差異がなかったのですが、不良と同時に声をかけてしまうというページ下のコマは、トラブル発生の大事なコマのため大きめに修正しました。

左ページには見せ場のコマがあり、そのコマをより大きくするために、左ページの上のコマを右ページの下に移動しています。左ページの大きなコマがビシっと決まり、しっかりとメリハリがついた形になりました。



COLUMN メリハリに必要なポイントを確認！

私が特に意識しているのは、感情や場所の変わり目など、重要なシーンではなるべく大きなコマを使うということです。大きなコマがビシっと決まるだけで一気にページ全体が引き締まるので、見開きで使うか、最低でも２～３ページ内に必ずひとつは欲しいところです。

メリハリをつける時のポイント

- **重要なシーンは大きなコマを使用するようにする**
- **逆に重要でないコマは小さめにした方が良い**

視線誘導テクニックも覚えておこう！

初期パターン



視線誘導用修正パターン



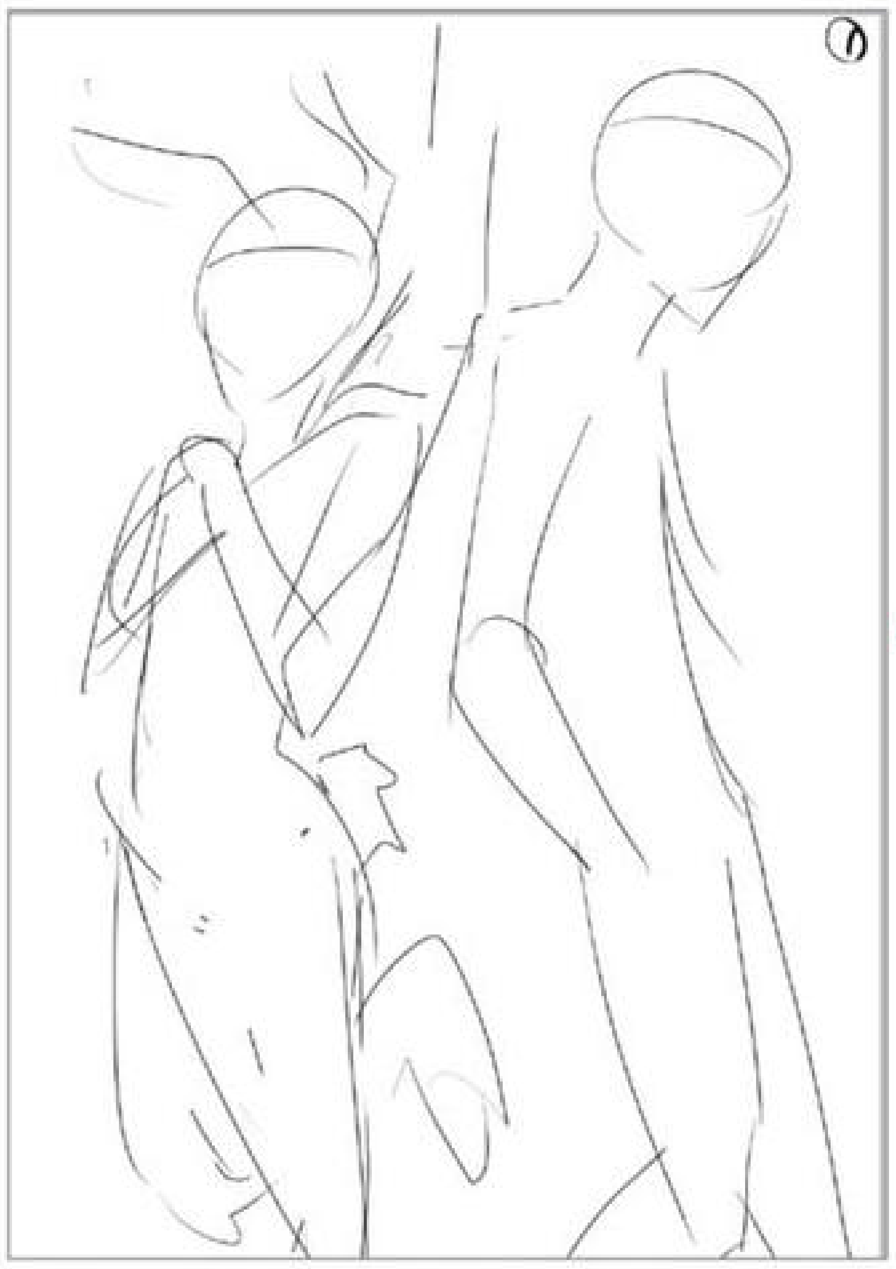
モノローグの位置を若干左に寄せましたが、これは「真ん中」に寄せることで読者の視線誘導がしやすくなるためです。また、のど付近にあるセリフは読みにくいので、そうした点にも気を配りましょう。

表紙のラフ制作

1ページ目

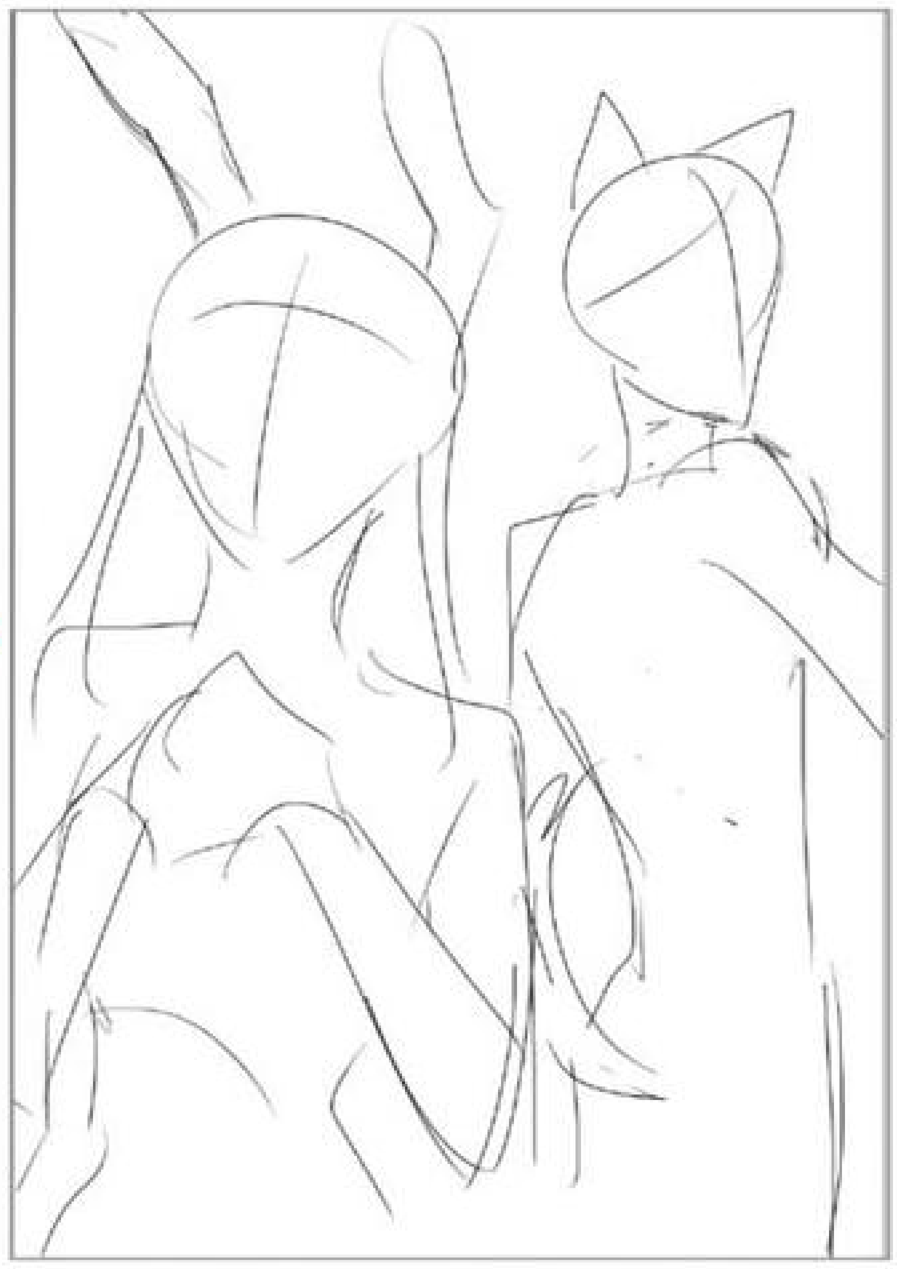
　コマ割りとセリフの配置が済んだら、続いて表紙に入ります。構図を決める際は、複数のラフを用意して見比べ、そのなかから基本となるものを決定します。今作は「獣耳」の要素を入れたかったため、耳と尻尾が入る構図を選びました。

初期パターン



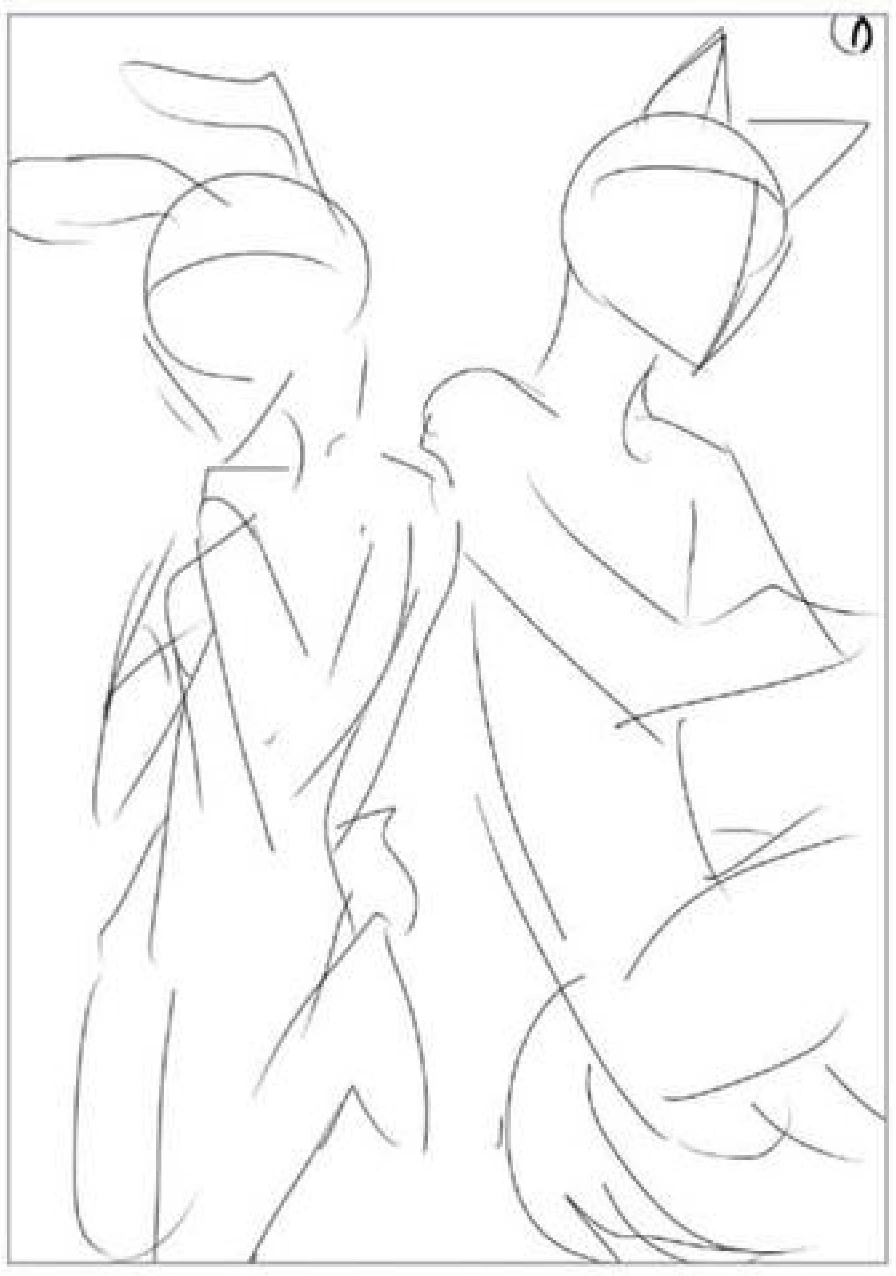
主人公の女の子と狼族の男の子が背中合わせになっている構図です。今作の場合はメインがこのふたりなので、表紙に登場するキャラクターはこのふたりのみです。

パターン②



主人公をバストアップで描き、背後に男の子を配置した構図です。ただし、主人公の尻尾が入っていないため、最終的にはボツにしました。

パターン③



初期パターンと同じような構図ですが、男の子のポーズを変更し、キャラクター自身を若干大きくしたパターンです。こちらの方が獣耳や尻尾などがより見やすくなっています。

パターン④



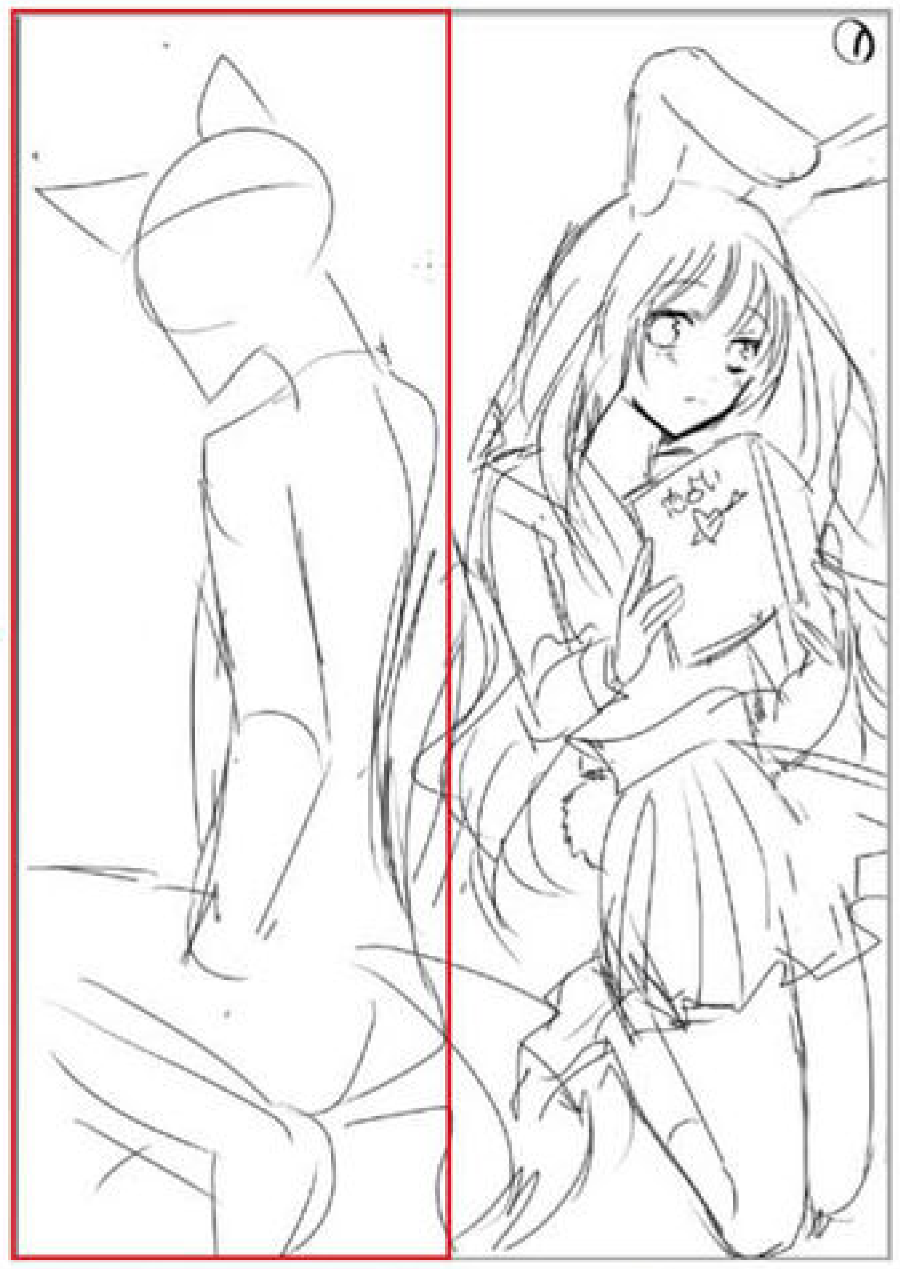
キャラクターのポーズ自体はパターン3と同じですが、主人公がページののど側にくると見づらいため、その点を修正し、主人公と男の子の位置を反転させました。

表紙に絵を描き入れる

1ページ目

表紙の構図が決まったら、イラストを描き入れていきます。ネームの段階では簡単なイラストでいいかもしれませんが、ネームを下描きの代わりにしてペン入れをしていく場合は、詳しく描くといいと思います。





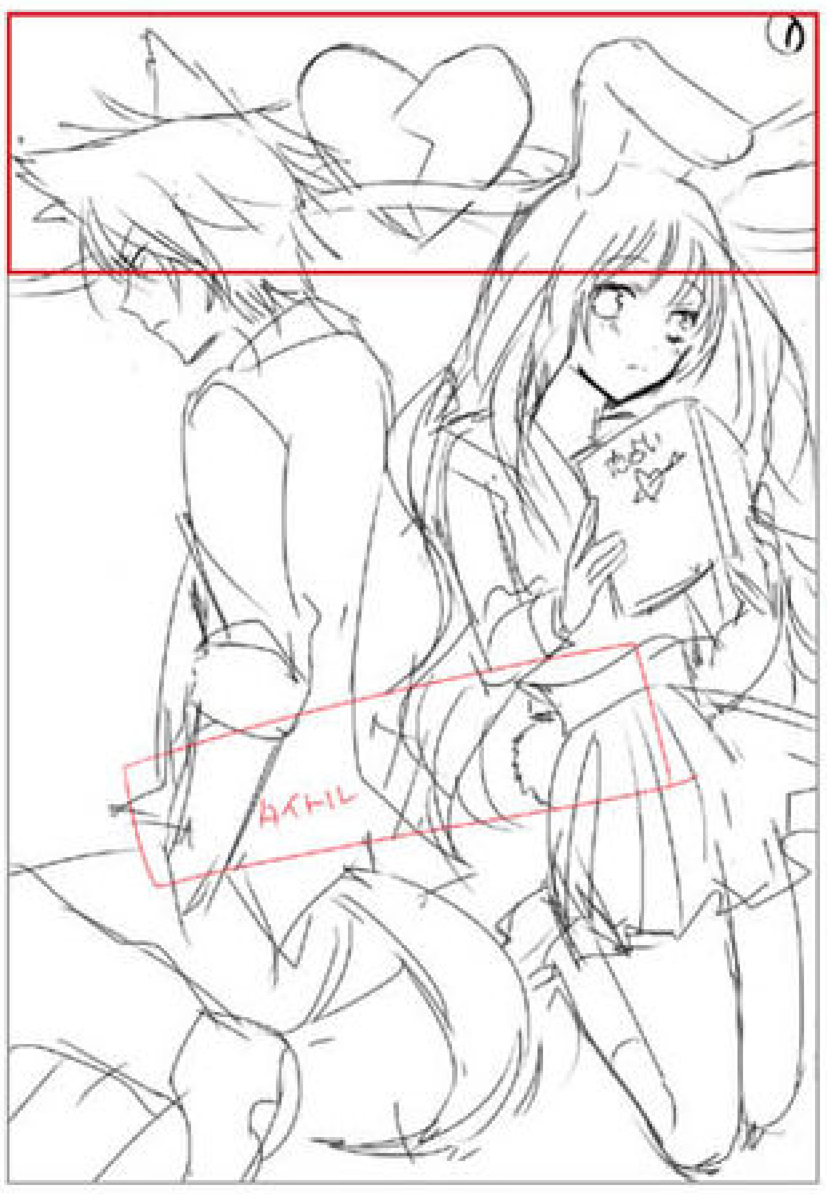
イラストを描き入れていくなかで、若干冷たそうに見えるイメージを男の子に加えたくなったため、獣耳や尻尾が隠れないように注意しながら、ポーズを後ろ向きに変更しました。



主人公に続いて男の子まで描き終えれば、キャラクターの描き入れは完了です。残りはタイトルの位置を決定し、背景を描けば終了となります。



タイトルのスペースには、メモを書いておきます。最終的にタイトル位置が変更となる可能性もありますが、こうすることで表紙全体のイメージが伝わりやすくなります。



背景のデザインとして、「恋愛」がテーマであると分かるようにハートを描いて完成です。ちなみに、相性が悪い相手との恋愛なので、暗喩としてハートにヒビを入れました。

ネームのブラッシュアップ① ～次のシーンを意識する～

２ページ目

表紙の次は、事前に作業しておいたコマ割りとセリフ配置をもとにネームのブラッシュアップをしていきます。２ページ目では、次のシーンにスムーズに繋げるために、男の子がいる場所を変更しました。



場所を校門に変更



当初、男の子の登場場所は教室の予定でしたが、外で絡まれるという次のシーンに繋げやすくするために校門に変更しました。場所転換が多いとそれだけコマが必要になるため、そうしたムダなコマを省いて場所移動を抑える工夫は大切です。

セリフも合わせて変更



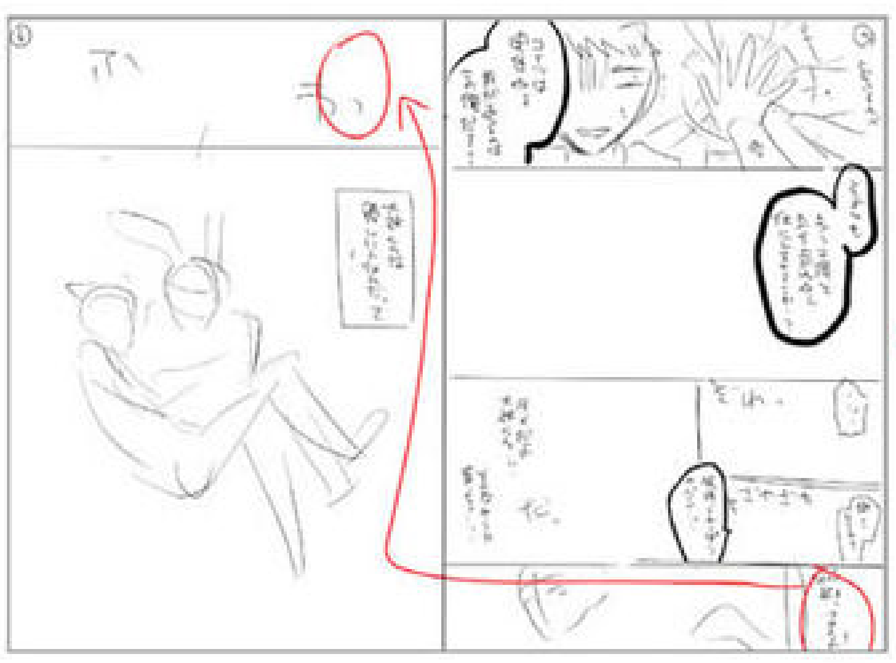
次シーンに繋げる

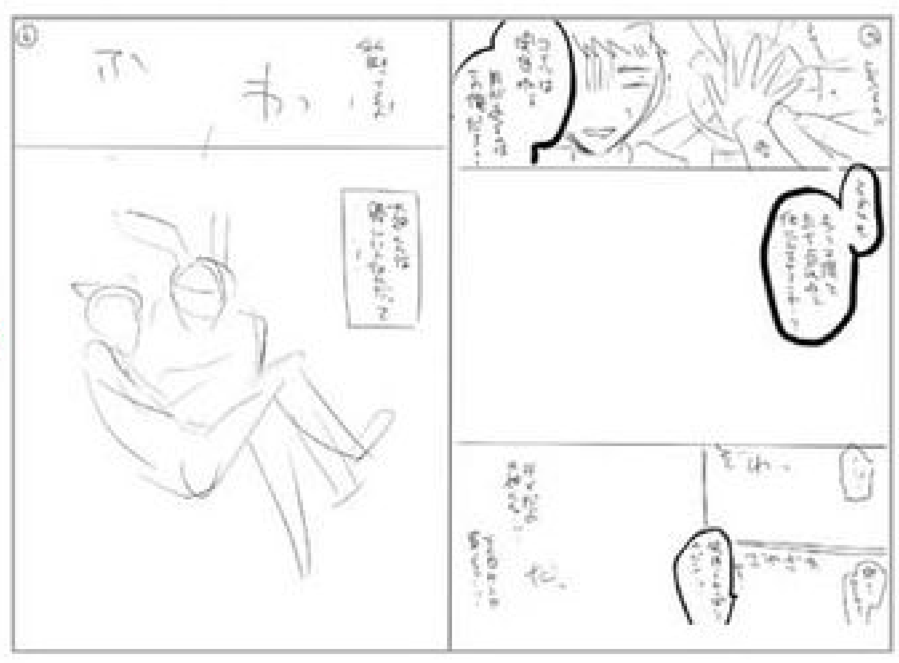


場所を変更したことによって、セリフ内容もそれに合わせました。場所にだけ注意を払っていると意外と見逃しがちなので、修正時には周りのコマやセリフも確認しましょう。これで、場所移動などの余計なコマを省きつつ、次のシーンに繋げやすい状態を構築できました。

5・6ページ目

5ページ目の最後のコマは、見せ場を大きく見せることも考えてカットしました。ただし、モノローグだけは採用して6ページ目に移動しています。

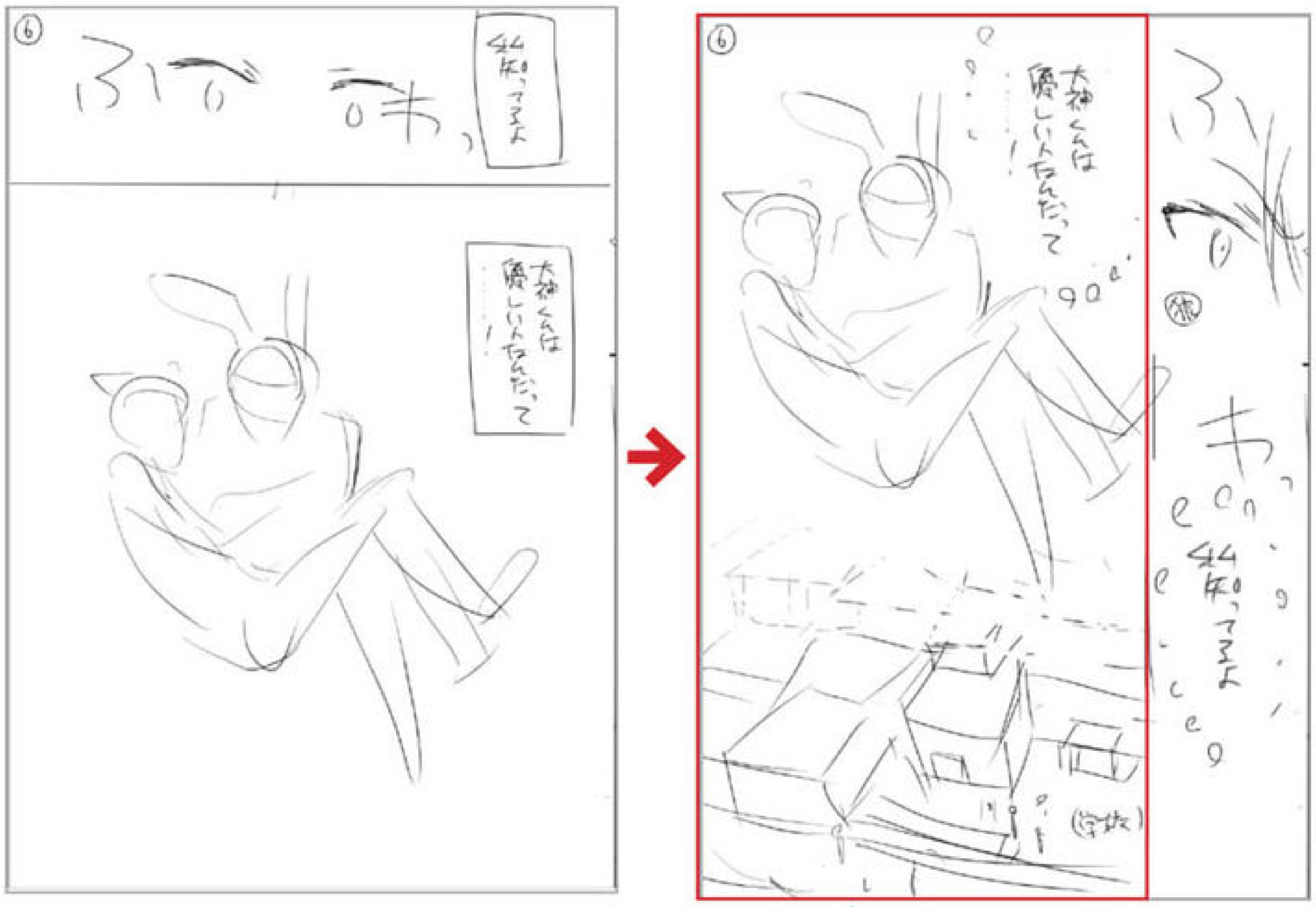




ネームのブラッシュアップ② ～見せ場をより目立たせる～

6ページ目

今作の最大の見せ場である「主人公が男の子を抱えてジャンプする」シーンについては、印象的なページにするために当初のヨコ割りからタテ割りに変更しました。見せ場のコマは「そのマンガでしか見られない特別なモノ」なので、そのマンガの強みを最大限に活かした方が良いと思います。



「見せ場」はいろいろなパターンを描いてみて比べるのも大事！

最初は町全体を見渡せるほどジャンプするイメージでしたが、「さすがにそれはどうだろう？」と思い、ジャンプの高さやアングルを変えて何パターンか描いて検討しました。頭の中のイメージをイラストに起こすとまた違った印象になるため、納得するまでいろいろと描いてみるのがいいと思います。ちなみに、私自身は「見せ場」はちょっとやりすぎなくらいがインパクトがあっていいと考えています。

パターン④



パターン③



パターン②



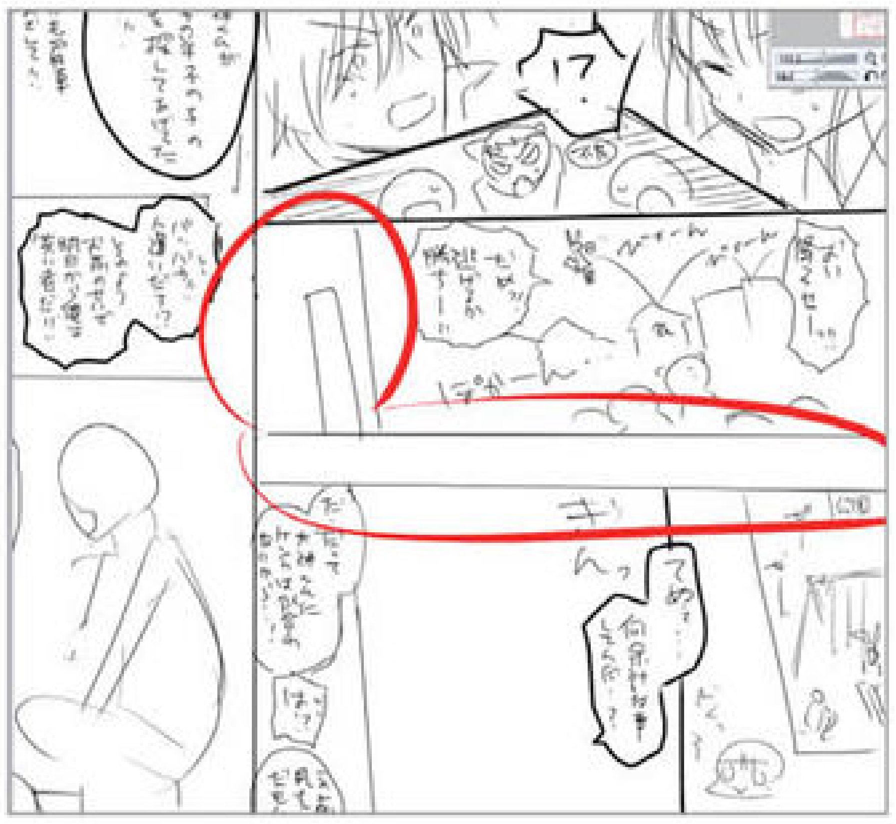
パターン①



ネームのブラッシュアップ③ ～時間の経過を表現～

７ページ目

時間経過を表現する場合、コマとコマの間に空白を入れたり、ロングショットを使用したパターンが効果的です。なお、空白は時間経過だけでなく、読者に内容やセリフを理解してもらう「間」の役割も果たしてくれます。



赤い線で囲んだ部分は、空白による時間経過です。細長いコマや、コマとコマの間を広くとることで時間経過を表現できます。



ロングショットをはさんで、「場所が公園に変わった」というのを読者に伝えています。ただし、公園自体に意味はないので、コマ自体は小さめです。

ネームのブラッシュアップ④ ～回想コマの扱い～

８ページ目

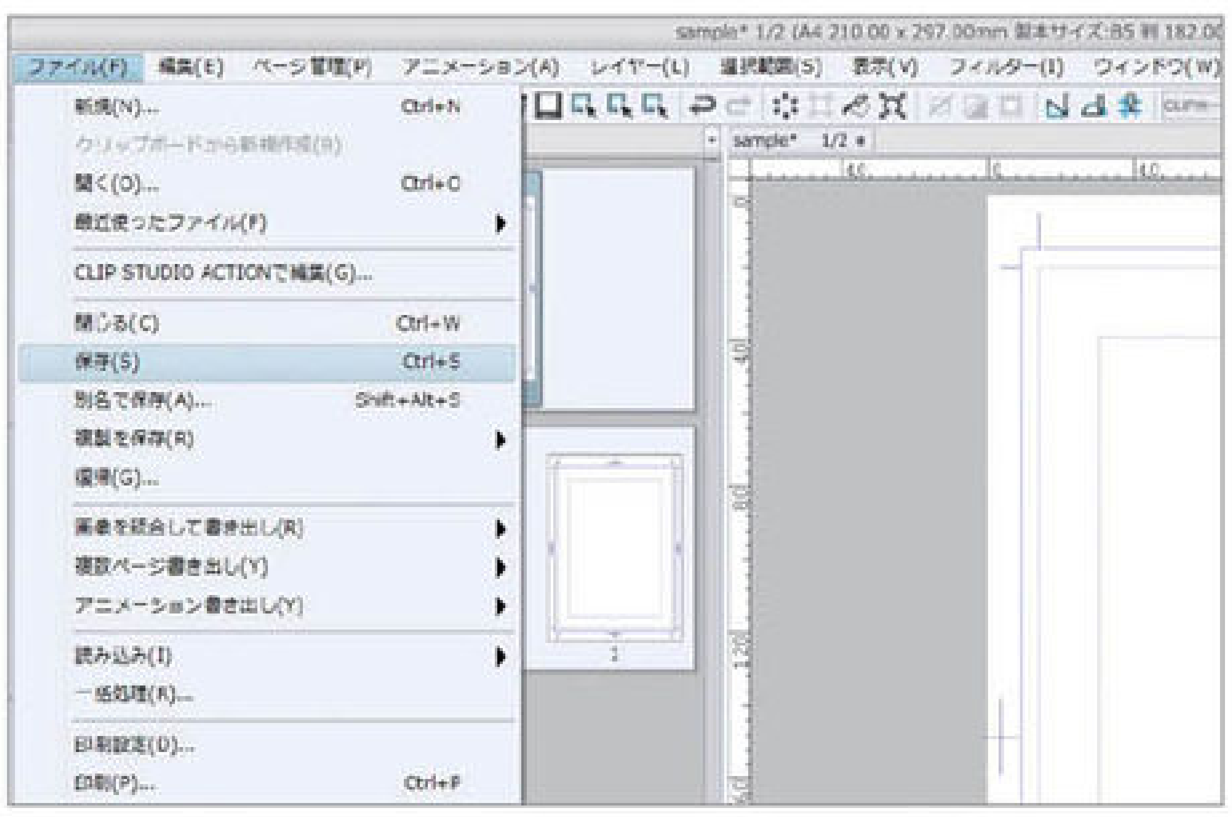
8ページ1コマ目は、現在と過去が一緒になっているコマです。そういった場合は、過去（回想）の部分に乗算レイヤーを作り、薄くグレーをかけることで後々の作業がわかりやすくなります。



回想の部分に薄くグレーをかけて判りやすく表現

ネーム作業終了時

ネーム制作が終了したら、ファイル→保存をクリックしてデータを保存します。このあとに行う「下描き」作業でネームが必要になるため、ひとつのフォルダにまとめて保存しておくと作業がしやすくなります。



ネーム総括

10ページ未満の短編マンガでは、「いかにテンポよく全体をつなげるか」が鍵となるほか、読者に対して「言葉で説明するのではなく、表情などで感じさせる」のがポイントになります。ムダなセリフやコマを省きつつメリハリをつけて、適度に「間」を入れ込んだネーム制作をめざしましょう。

ネーム制作時に特に意識すべきこと

- **テンポよく全体をつなげる**
- **言葉ではなく絵で感じさせる**

COLUMN メリハリに必要なポイントを確認！

2ページ目では3種類のモノローグが使われていますが、使い分けについてはケースバイケースです。モノローグの種類で表現したい内容が異なってくるものの、これらは決して用途が決まっているわけではありません。下記に挙げた以外の表現方法もありますので、マンガの雰囲気を考えつつ、自分にあったモノを模索してみてください。



フキダシを使ったモノローグ

ウニフラッシュなどのモノローグ

枠で囲んだモノローグ

右記パターンでのモノローグの役割	
フキダシ	登場人物が思っていること
枠	世界観の説明
ウニフラッシュ	登場人物が「強く」思っていること

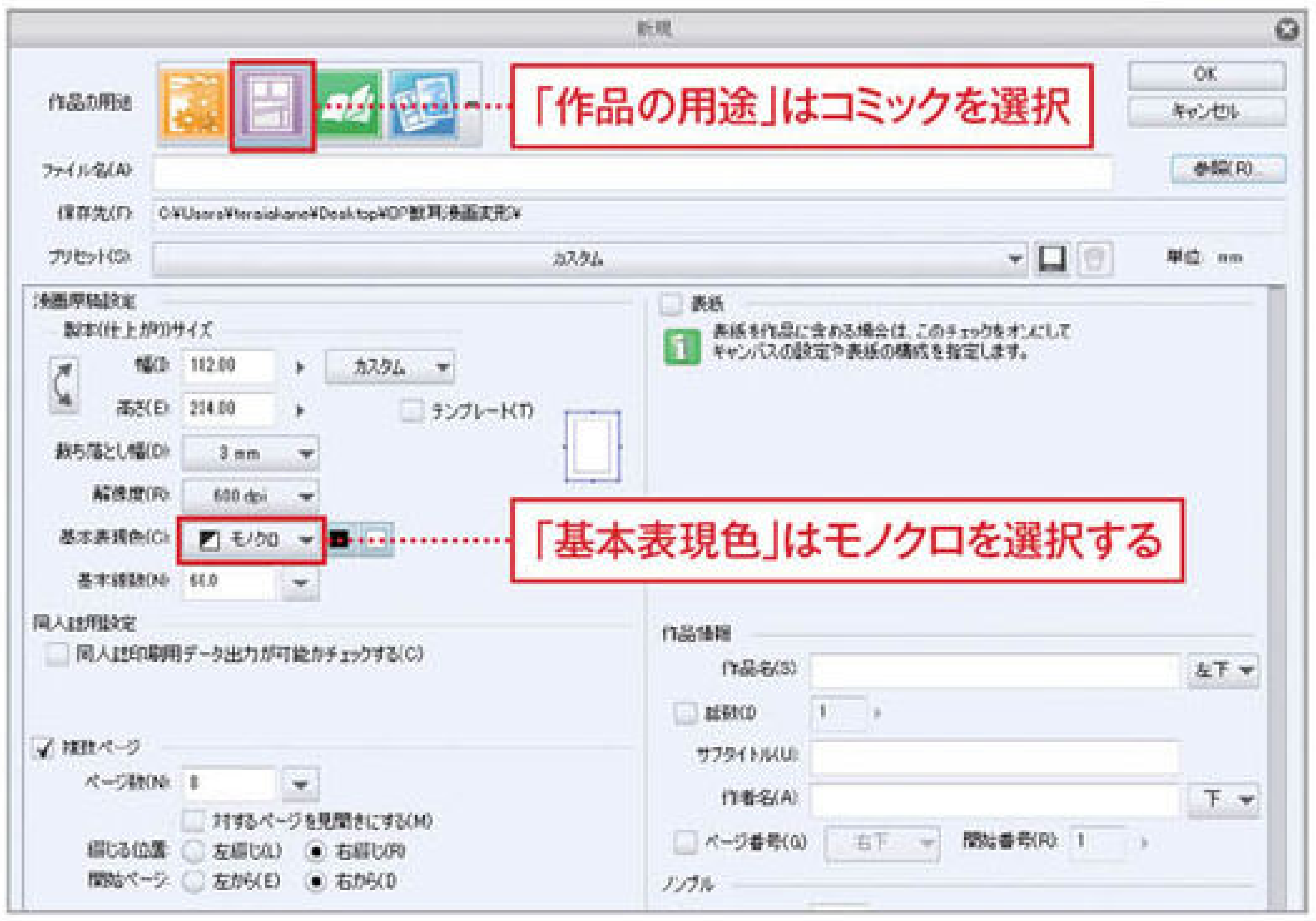
Lesson 04

少女マンガの下描きをしよう

ネーム終了後は、ペン入れのための準備とも言える下描き作業へと移行する。
各作業内容をキッチリ確認し、ペン入れに備えよう。

用紙設定をしよう

まずは「ファイル」メニューから「新規」を選んで、用紙の設定をします。あとは、サイズや任意のページ数などを入力していく作業なので難しくはありませんが、チェックする項目はそれなりにあるので、ひとつずつ確認していきましょう。

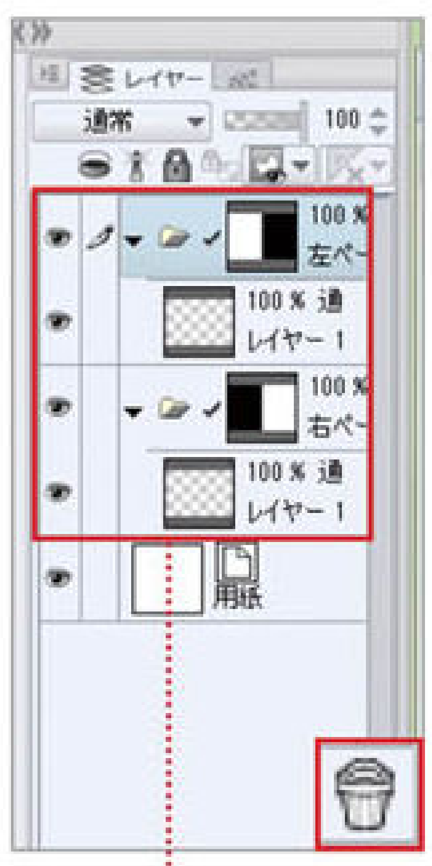


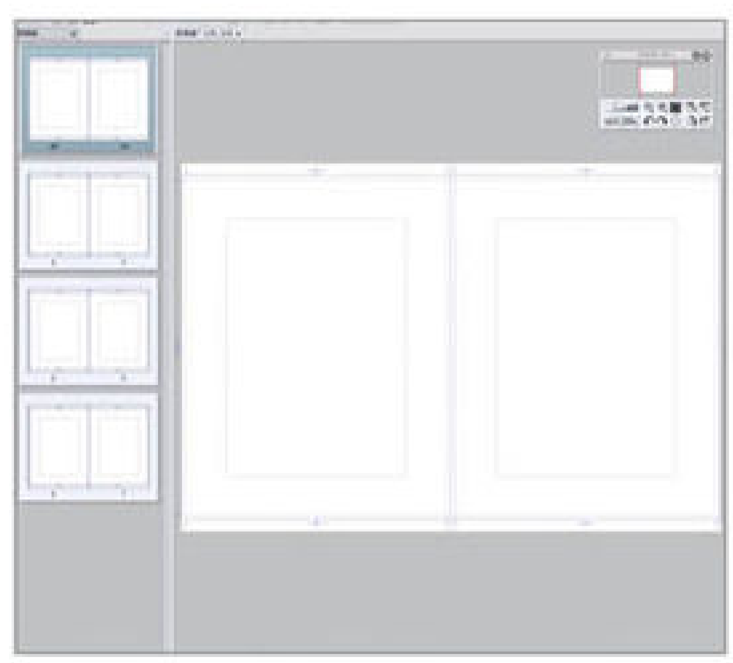
作業は2枚同時で進行

私の場合は、作業しやすいように常に見開きで進めています。すべてのページを見開きにしたあとは、「用紙」というレイヤーのみ残す作業を全ページに適用して、準備は完了です。

見開きにしたいページをクリック
→「ページ管理」を選択
→「見開きに変更」を選択する







「用紙」というレイヤー以外はすべて消去する

ネームページを貼り付ける

次は、先程作ったネームをページに貼り付けていきます。このとき、製本時にセリフが読みにくくならないように、ページのノドを空け、小口側ギリギリにイラストが入るくらいに調整することを覚えておきましょう。



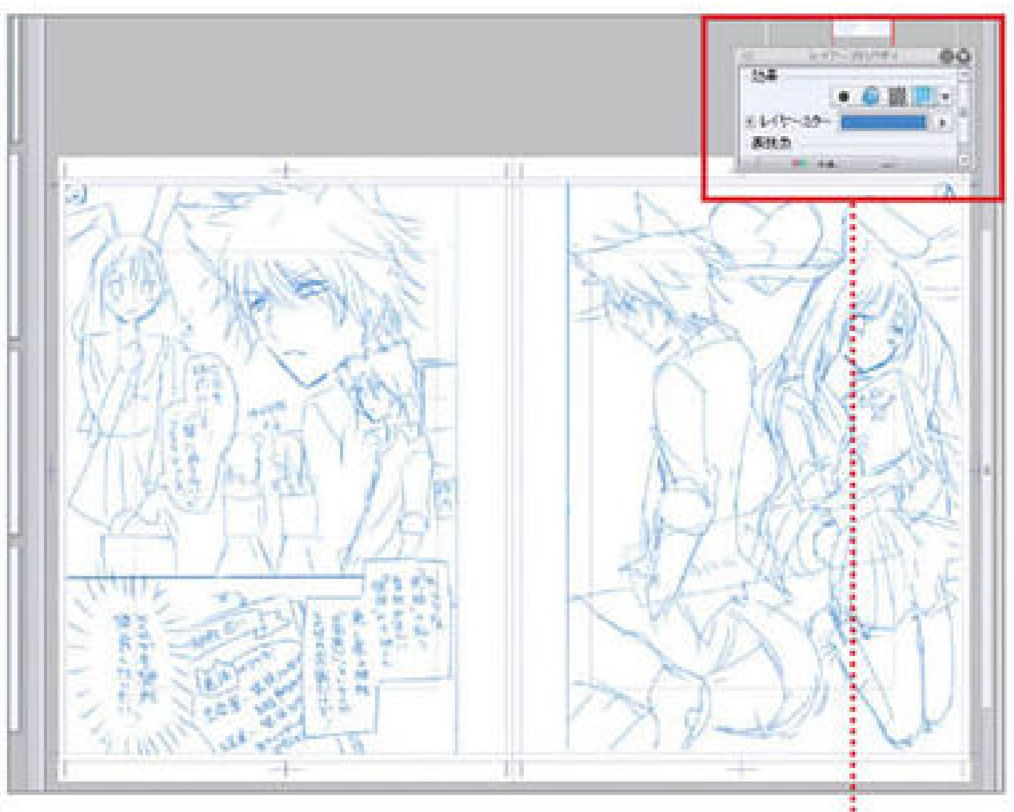


製本時にセリフが読みにくくならないようにページの真ん中（ノド）を空けるのがポイント

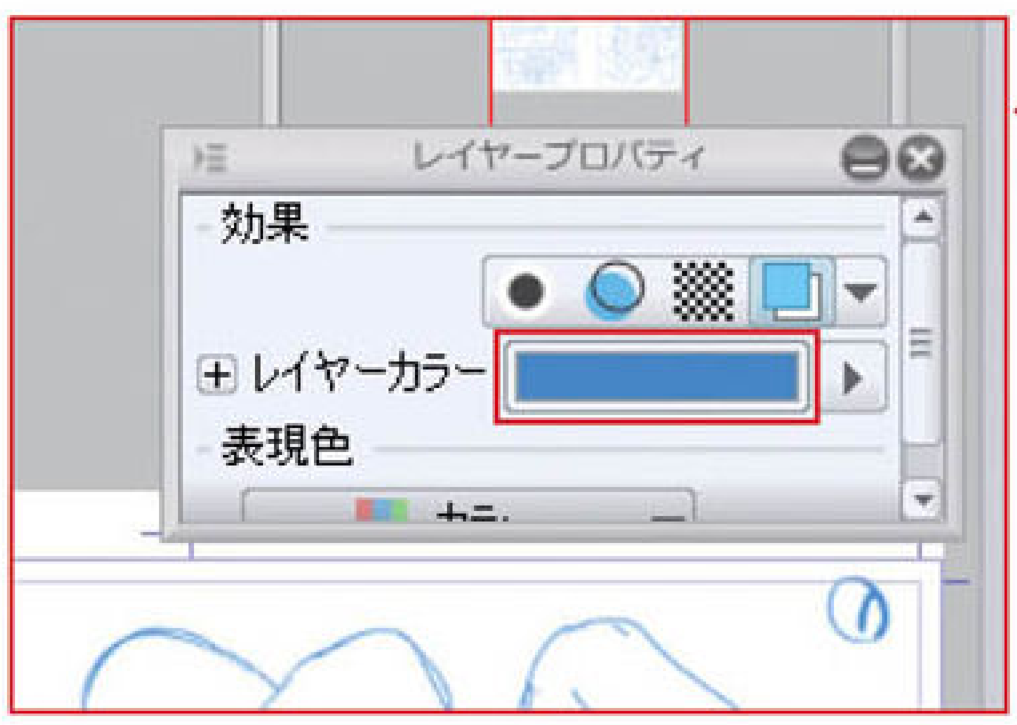
「ファイル」メニューの「読み込み」→「画像」をクリックします。ネームを選択して貼り付けます。

ネームを青色に変更

続いて、ペン入れをしやすくするために、ページ右上のレイヤープロパティを使ってネームを「青色」に変更します。なお、レイヤープロパティがない場合は、「ウィンドウ」から「レイヤープロパティ」をクリックすれば使用可能になります。





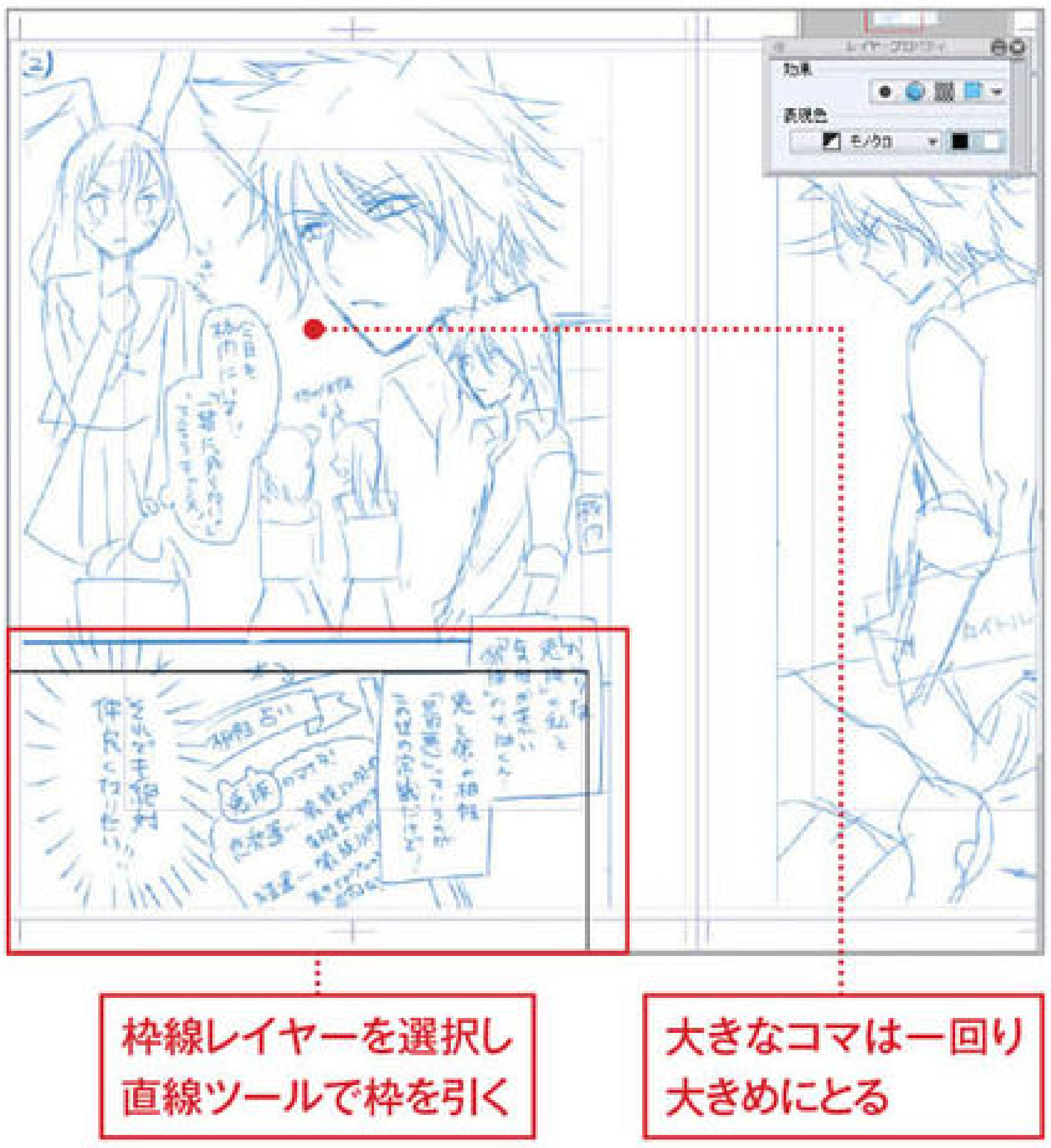


すべてのネームを青くしたら、今度はペン入れのレイヤーを作成します。ネームレイヤーの上に、新規で枠線・ふきだし・背景・人物・効果・効果音2枚・ホワイトの8パターンを作り、全ページぶん用意します。なお、効果音が2枚あるのは、効果音を白くフチドリする際に必要になるからです。

コマの大きさとセリフの位置を決める

ネームおよびレイヤーの準備ができたら、まずはコマの大きさを確定していきます。「枠線レイヤー」を選択して、直線ツールで枠線を引いていくのですが、このとき、メリハリを意識して大きなコマはひと回り大きめに、小さなコマはひと回り小さめに線を引くようにしています。





COLUMN 枠線は場面によって細さを使い分ける

ロマンチックな雰囲気が欲しい場面では「細め」、過去を表現する場面では「二重線」など、場面によって枠線を使い分けるのが効果的です。さまざまな表現方法があるため、自分にあったモノを模索してみましょう。

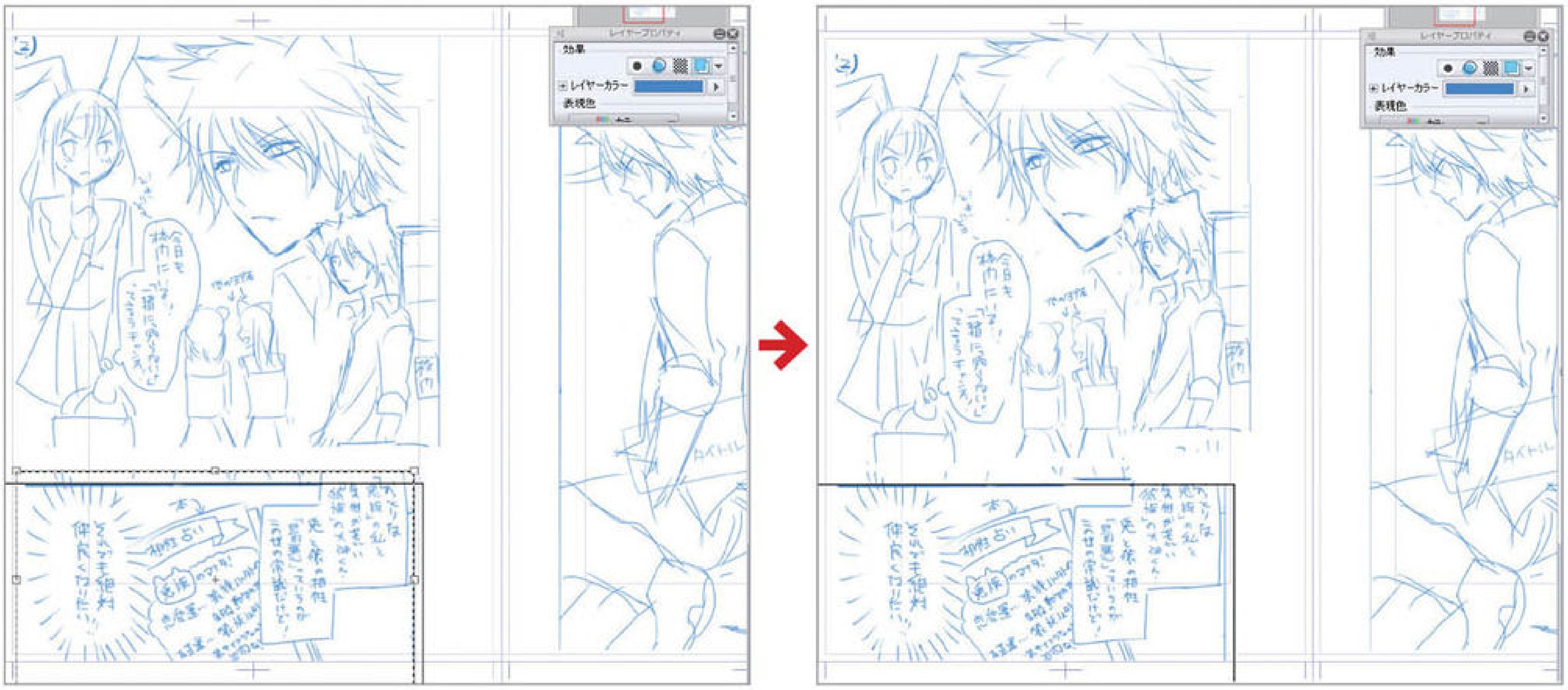




枠線を使用した表現例	
ロマンチックな場面	細めにして線の主張を抑える
過去を表現する場面	世界観の説明
ウニフラッシュ	二重線やコマの角を丸くする

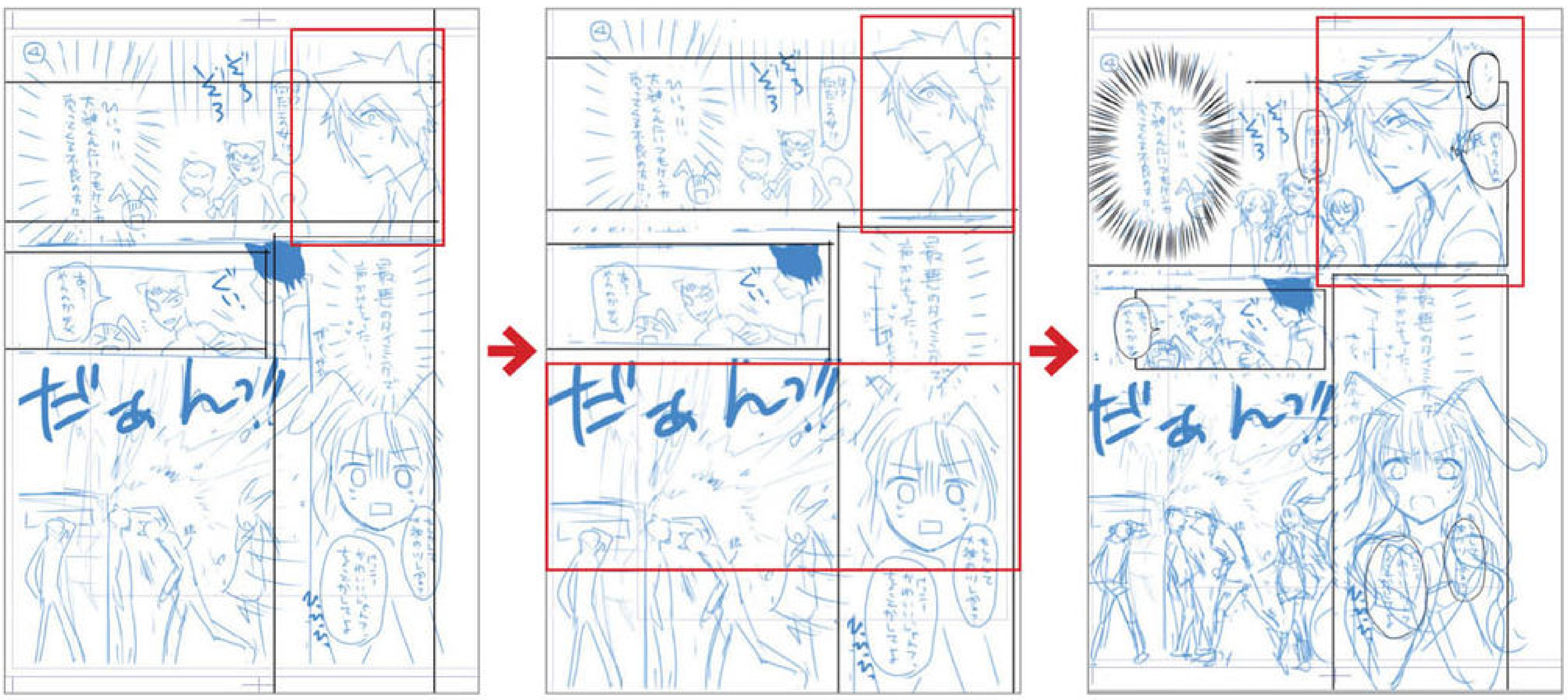
ネームの変形

コマの大きさを決めたあとは、その大きさに合うようにネームを変形していきます。なお、拡大縮小するだけでなく、キャラクターの位置なども含め、全体のバランスを見ながら調整していくことが大切です。



2ページ目

コマとコマの間に不要なスペースができてしまったため、「選択」ツールの「投げなわ」を選び、移動させる主人公とモブキャラクターを選択範囲で囲んだあと、「レイヤー移動」ツールを使い、主人公やモブキャラクターの位置をさげてスペースを埋めました。若干の隙間であれば、こうしたキャラクターの移動などで調整してしまいます。

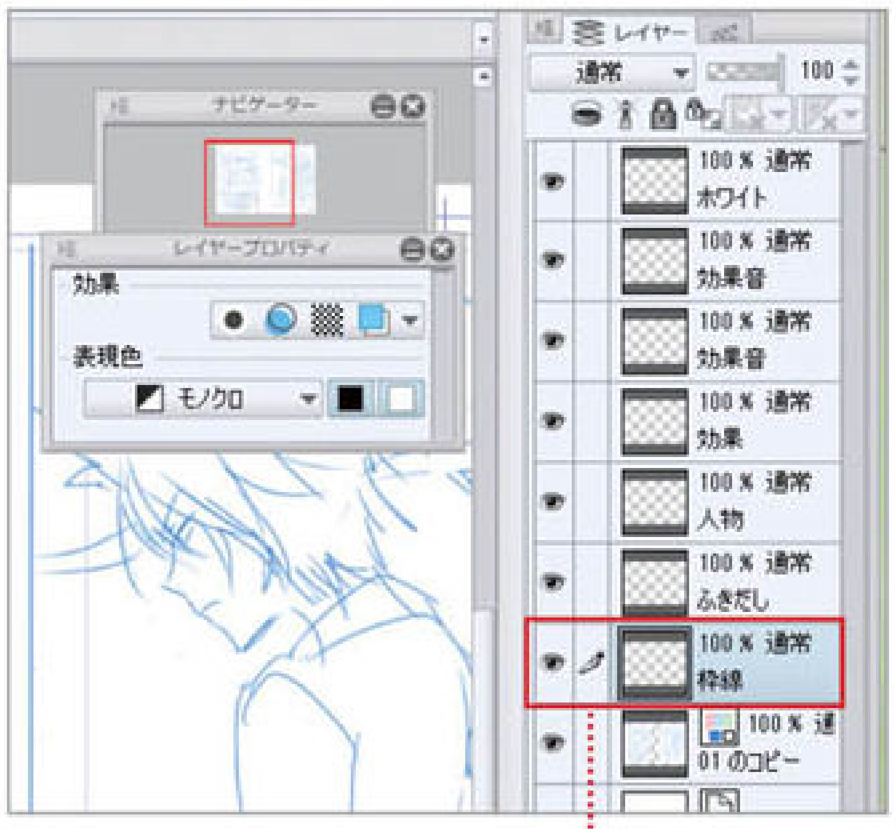


4ページ目

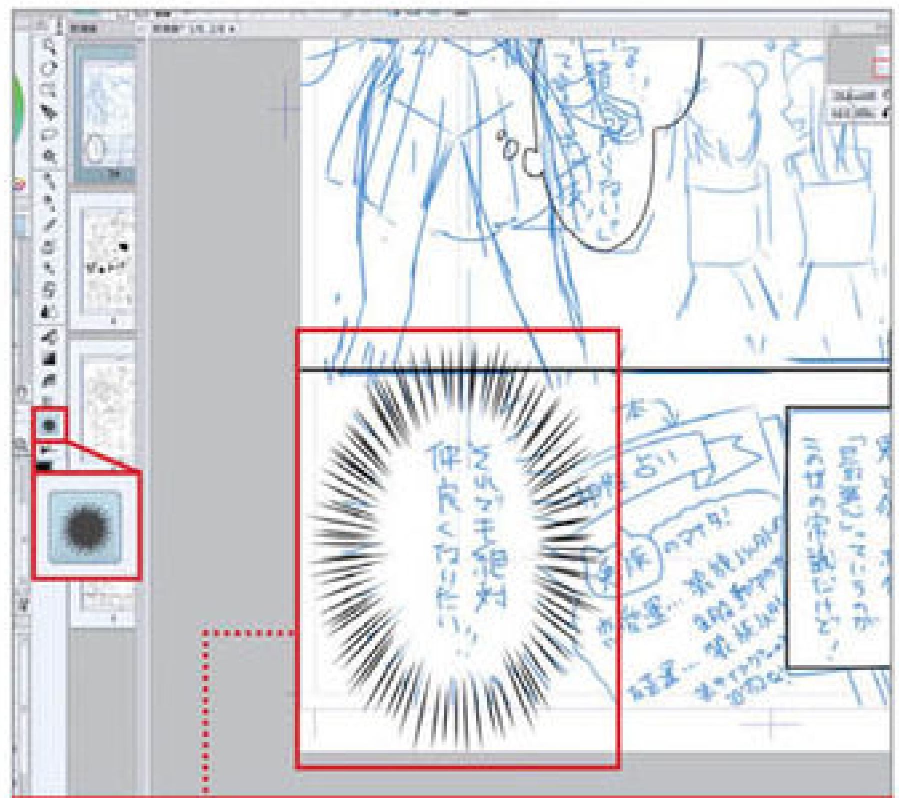
前のページでは男の子が小さいカットばかりだったため、4ページ目では上のコマの男の子を大きめに変更しました。変更する際は「選択」ツールの「投げなわ」で男の子を選択範囲で囲み、「編集」メニューから「変形」を選択して「拡大・縮小」を選びます。すると選択した男の子の周囲にボックス型のハンドルが表示されますので、そのうち1点をドラッグして大きさの調整を行います。

フキダシの位置を決定

コマの調整が終わったら、フキダシの位置を決定していきます。「ふきだしレイヤー」を選択してからフキダシを描いていき、フラッシュ系の場合はツールの「フラッシュ」を使用しましょう。このとき、フキダシにかかった枠線を消しておくと、後々の作業が楽になります。



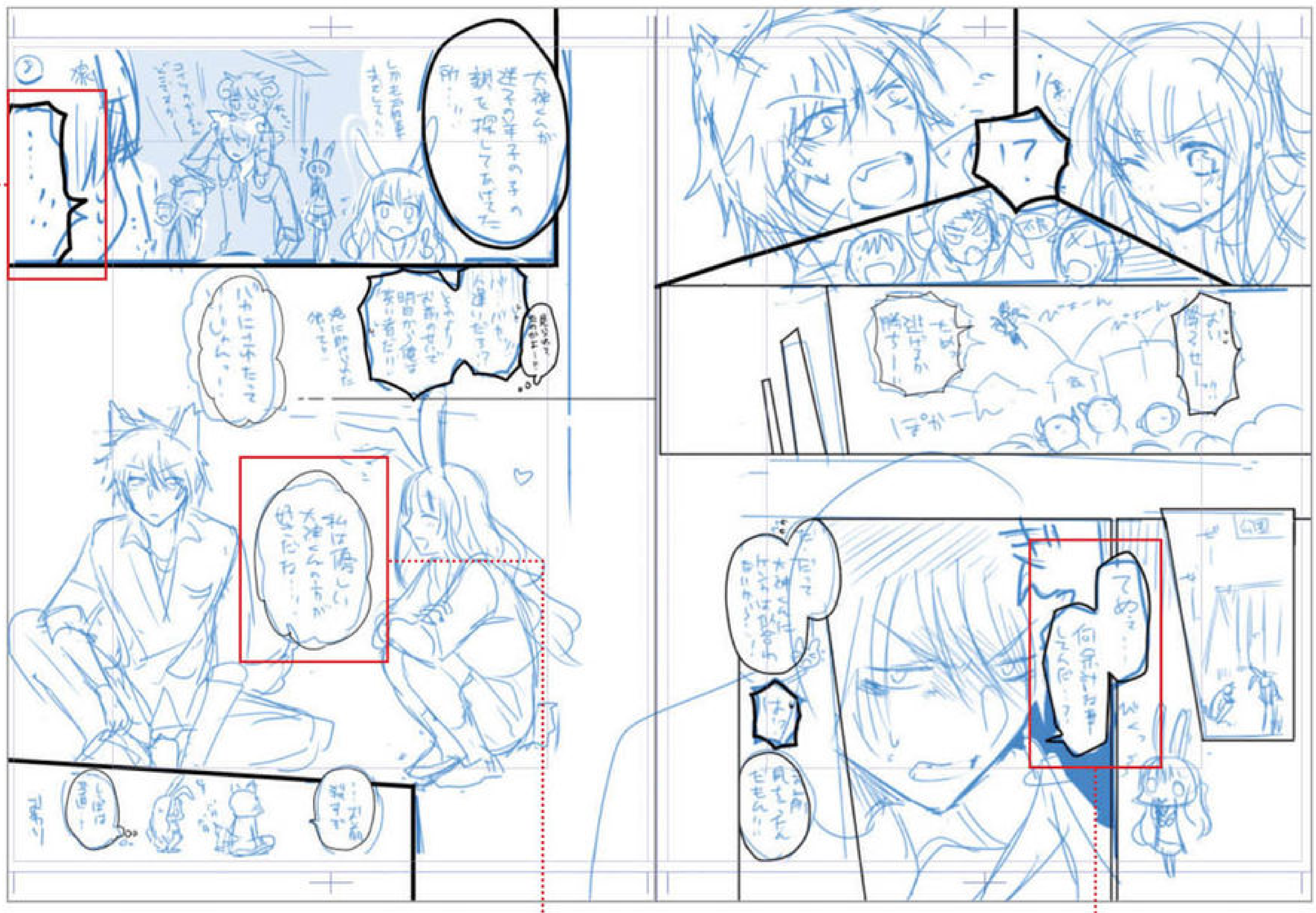
「ふきだし」レイヤーを選択して作成



フラッシュ等の表現はツールのフラッシュを使用して作成

フキダシに緩急をつける

コマの枠線と同様、フキダシも線の太さや形で雰囲気がガラリと変わります。８ページ目の「……!」というセリフでは、若干太めの線でショックや焦りを表現しました。ほかにもいろいろなパターンがあり、フキダシにはキャラクターの心情を伝える役割があるので、場面によって使い分ければ、より作品の世界観を表現できます。なお、フキダシは「テキスト」ツールの「テキスト」で表示されます。



太めの線でショックや焦りを表現

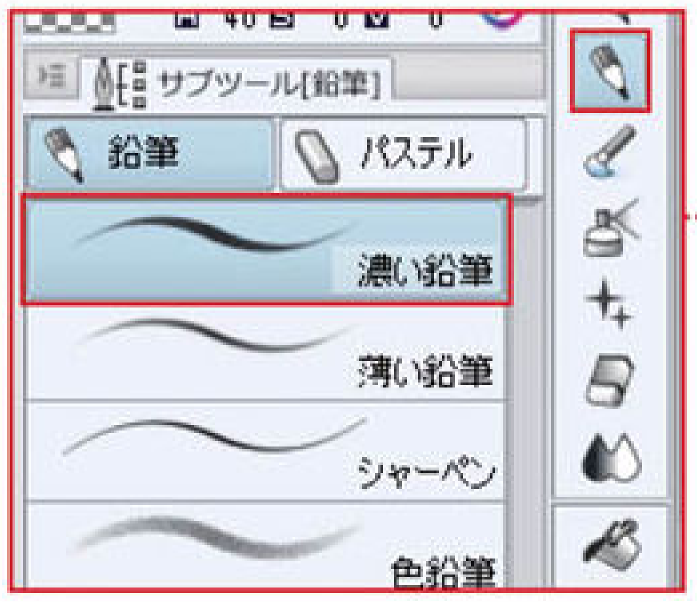
モクモクした線で楽しそうな感情を表現

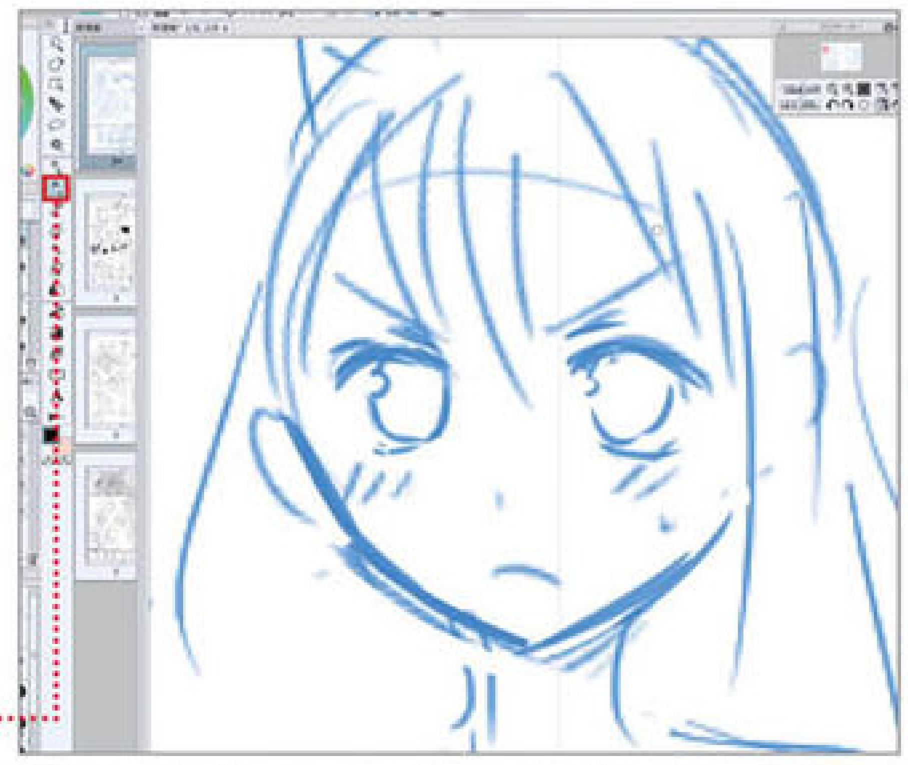
若干細めの線で静かな怒りを表現

ネームの絵を調整

下描きの仕上げとして、ラフな状態だったネームに「鉛筆」ツールで細かく描き込み、ペン入れをしやすくします。顔や体のバランスは「なげなわ」ツールの「変形」で調整しつつ、できるだけ細かく描き込んでからペン入れに進みましょう。

❶ ラフなネームの絵を「鉛筆ツール」で描き込みペン入れをしやすくする







ネームの状態では、髪の毛や顔の輪郭、体のラインなどはある程度アタリで描いていましたが、それらをより細かく描いていきます。描き込んだぶんだけペン入れがしやすくなるので、しっかりと作業していきましょう。

❷ 顔や体のバランスは「なげなわツール」での変形で調整







女の子の頭が体に対して大きかったため、若干小さくしてバランスを調整しました。こうしたバランス調整は意外と見逃しがちなので、描き込んでいく作業のなかでキャラクター全体を見て確認した方がいいと思います。

Lesson 04

少女マンガのペン入れをしよう

下描きが完了したあとは、いよいよペン入れ作業に入る。キャラクターや背景をはじめ、効果線から描き文字に至るまで細かく解説していくので、見逃し厳禁だ。

ペンの種類をチェック

ペン入れには、「Gペン」と「丸ペン」を使用しますが、入り抜き設定をオンにした「効果線用」も頻繁に使います。何を描くか、どんな表現をしたいのかによってペンを使い分けましょう。



Gペン



丸ペン



効果線用（入り抜き設定オン）

Gペンは線の緩急が付けやすく、筆圧によって線の太さを変えられるため「輪郭や体」を描く際に使用します。また、丸ペンは均一で細い線が描けるため、「髪の毛や顔のパーツ」を描くのに向いています。効果線用は「髪の毛のベタ」を塗る際、ツヤを出したい場合に使うと便利です。

COLUMN

ペンの入り抜き設定

CLIP STUDIO PAINT EXは、ペン型マウスの筆圧による入り抜きに対応しています。この入り抜きは「効果線用」ペンなら「ツールプロパティ」、ほかのペンは「サブツール詳細」の「入り抜き」項目にある、「入り」と「抜き」のチェックボックスで設定が可能です。

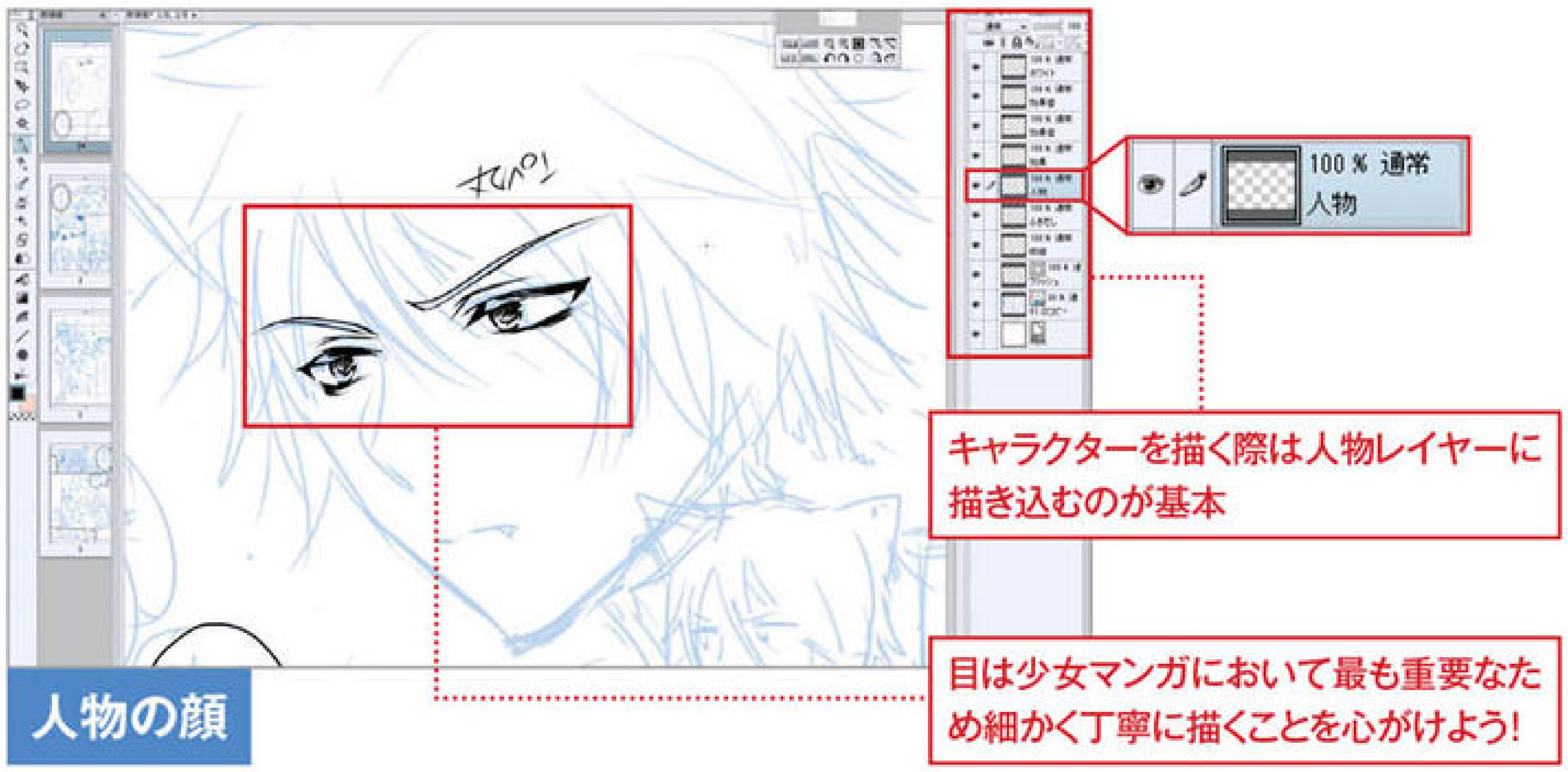


「サブツール詳細」パレットを表示する

人物の顔を描いていく

キャラクターを描く際は、人物レイヤーを選択するのが基本です。順番は人によって異なりますが、私は少女マンガにおいて要の部分である「目」から描き始めます。目を描く作業で大体の表情が決まるため、細かく丁寧に、かつそのキャラクターに感情移入しながら描くと良いと思います。

ペン入れの順番	キャラクター → 背景 → 効果線 → 描き文字



人物の顔


人物の顔

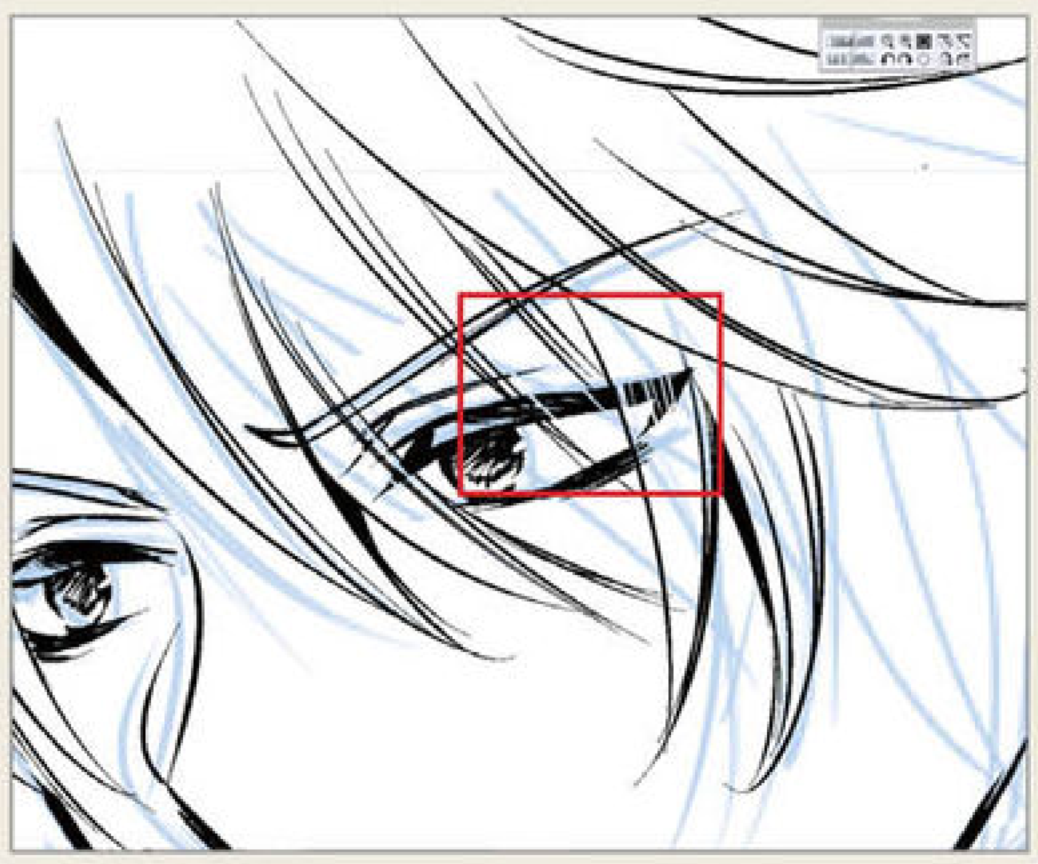


髪の毛

キャラクターの顔や輪郭、服などはGペンで緩急を付けて描いていきます。特に輪郭は、太めに描いてちょどいいくらいになります。逆に、髪は丸ペンで描いていきますが、描く際には「柔らかさ」を意識して描くようにすると、ふわっとした感じにできます。

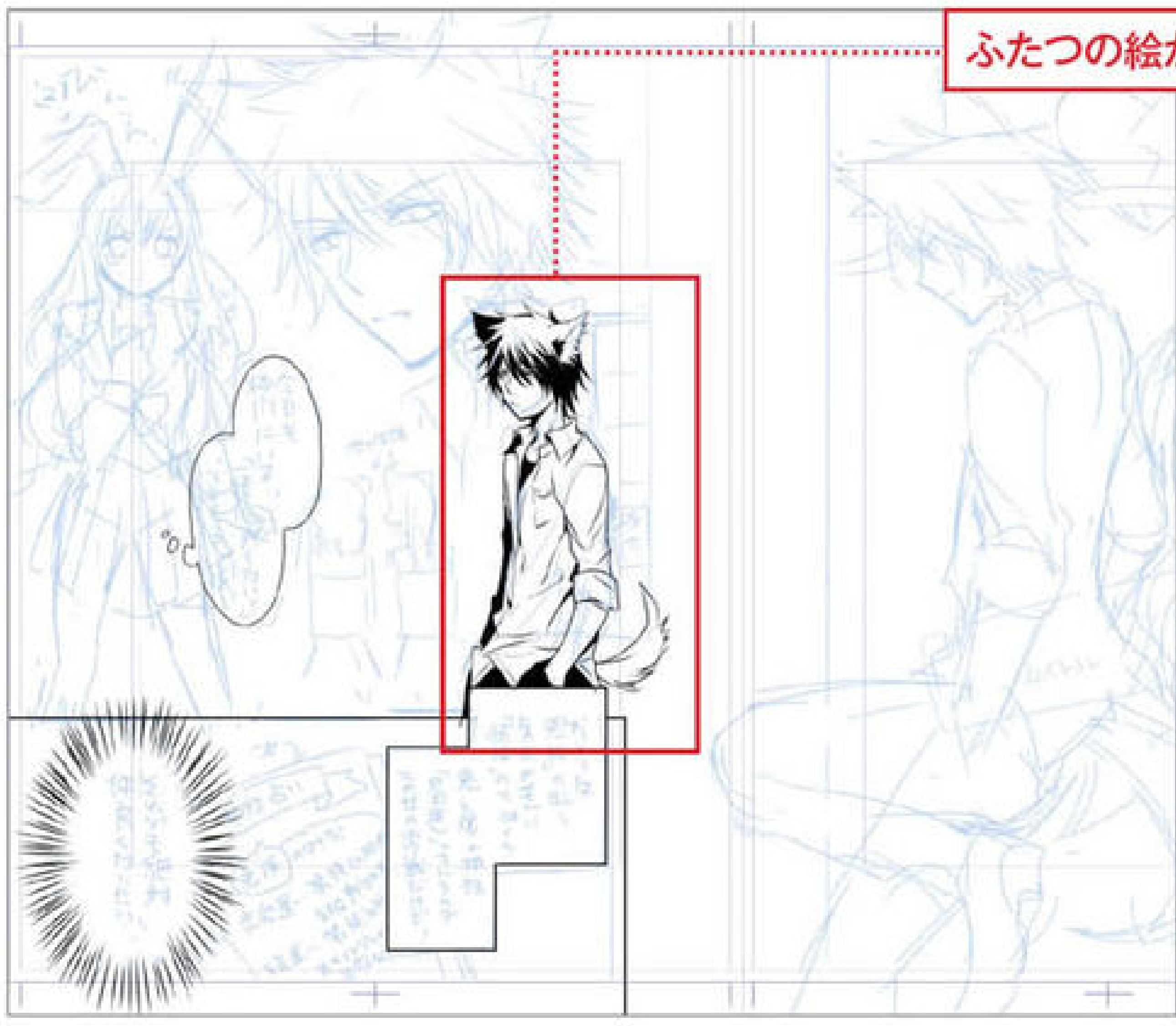
COLUMN 目に髪がかかっている部分はひと工夫加えると綺麗に見える!

目に髪の毛がかかっている部分は、該当する部分をペン先を細く設定した白ペン、または消しゴムで線を入れると、不透明感が出るため綺麗に見えます。なお、この効果は仕上げの「ホワイト」で入れることもできるため、やりやすい方法を見つけて実践してみましょう。



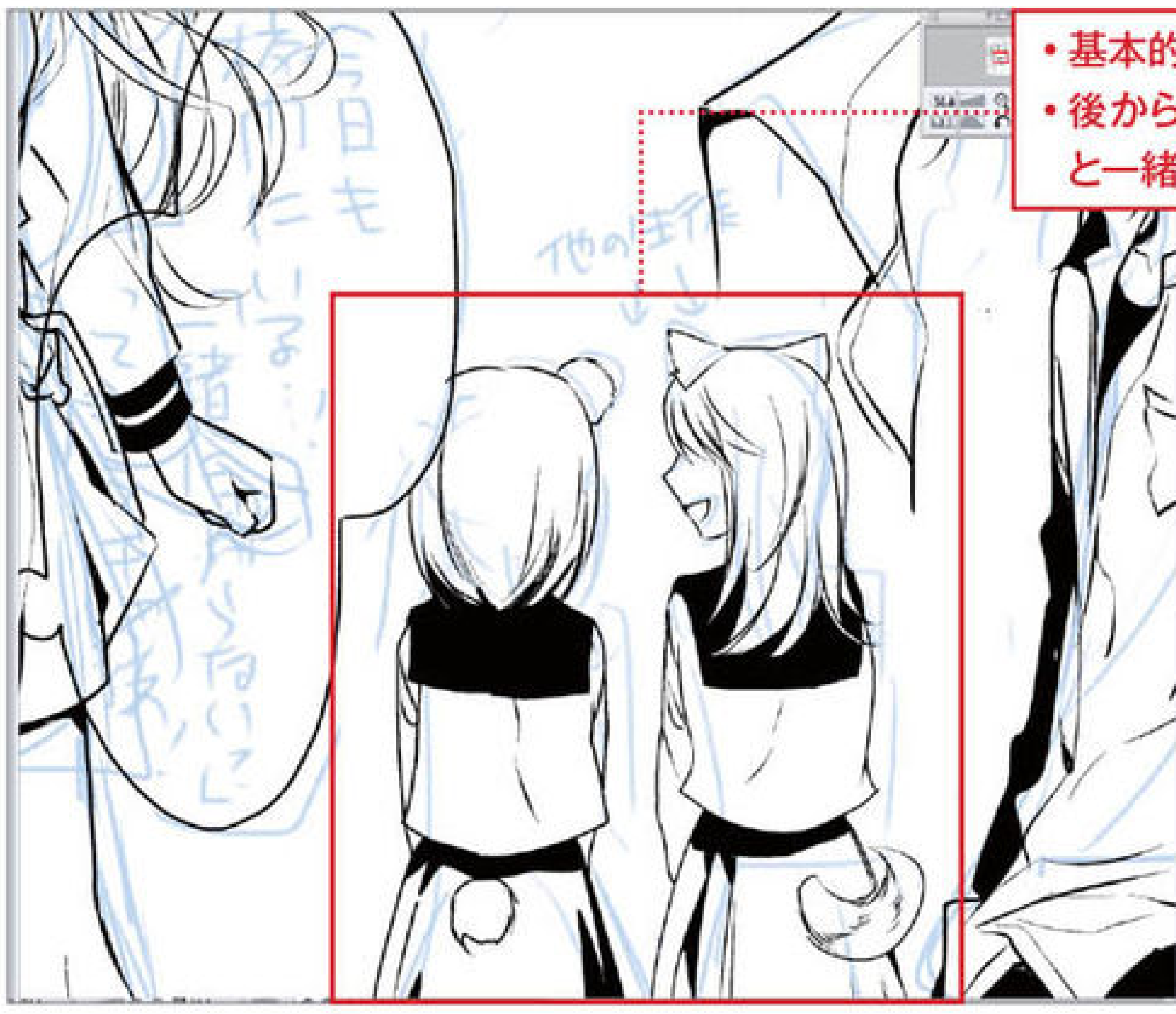
キャラクターの全体とモブキャラを描く

キャラクターの顔を描いたあとは、体全体を描いていき、そのあとはモブキャラクターの作成に移ります。前述の通り、体や服などはGペンで緩急を付けつつ描いていきます。



手前の男の子を描いていくのですが、後ろに男の子の顔のアップがあるため、そのまま描くとイラストが被ってしまいます。そんなときは、レイヤーをもうひとつ作成し、そのレイヤーにキャラクターを描いていきます。別レイヤーにしておくと、後々キャラクターを移動させる際などにも便利です。

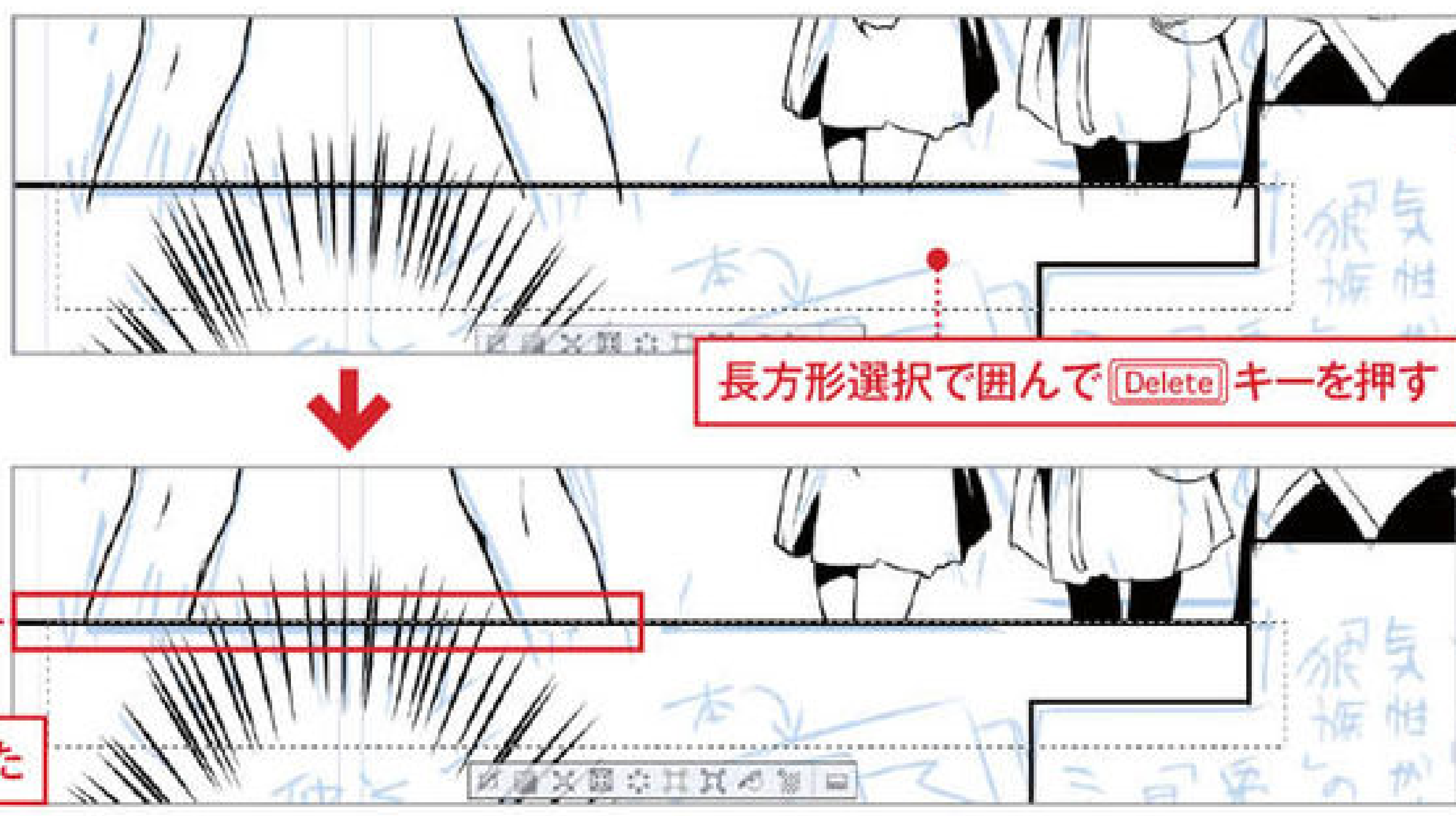




背景のモブはあとから描く人も多いと思いますが、私の場合はメインのキャラクターと一緒に描きあげた方が、作業がスムーズに進みます。ただし、描く順番はひとそれぞれのため、自分に合ったやり方を探しましょう。

枠線からのはみ出し部分を削除

ペン入れの作業の際、キャラクターの体のラインなどがコマの枠線からはみ出してしまうことがあります。そんなときは、長方形選択などを使用して、あとからまとめてはみ出し部分を削除するのが効率的です。



COLUMN

効果的な「ベタ」を使ってみよう

暗い色で塗りつぶすことを「ベタ」と言いますが、塗りつぶしツールではなく、「カケアミ」を使用することで普通のベタで塗るよりもふわっとした表現が可能になります。少女マンガではそうした表現が多いため、覚えておくと便利です。





サブツール「デコレーション」のカケアミ１カケ、またはカケアミ４カケで塗る



もうひとつの効果的な「ベタ」！

もうひとつの効果的なベタとして、「塗りムラを意図的に作る」というモノがあります。髪の毛を選択し、サブツールの「デコレーション」の「斜線」で平行に重ね塗るとムラのあるベタが塗れるため、通常のベタとは違う印象になります。コミカルよりなコマなど、使えそうなシーンで試してみてください。





サブツール「デコレーション」の「斜線」で塗る



キャラクターのふちどり

同じコマのなかで、手前と奥にキャラクターがいる構図の場合は、手前のキャラクターの「ふちどり」をして、距離感を出すと効果的です。その場合は、ペン先を太めに設定した黒いペンで作業し、手前のキャラクターを濃くすることで位置関係が分かりやすくなります。



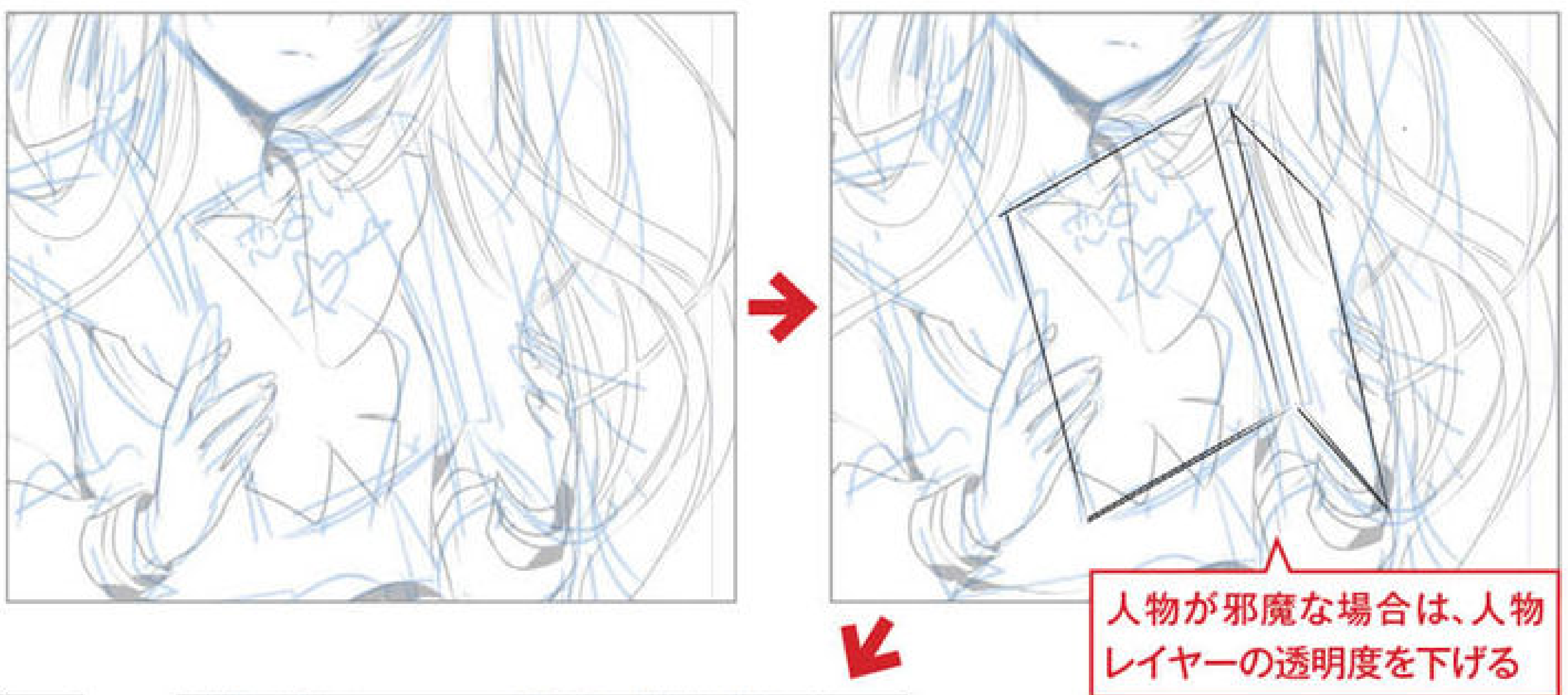
COLUMN
ペン使いのバリエーション

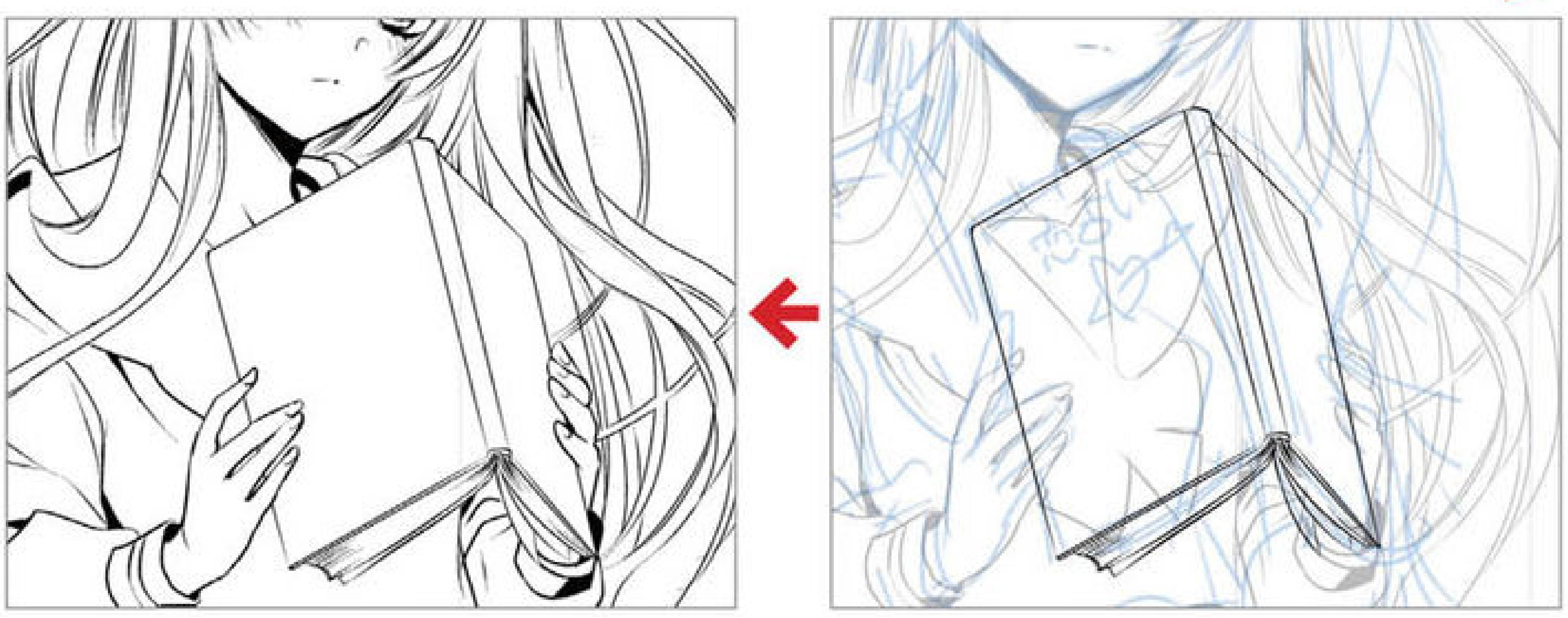
ギャグシーンやきょとんとするシーンでは、ペン先が太めのペンでキャラクターをデフォルメします。雰囲気を変えたい場面では特に有効なので、覚えておきましょう。



背景を描く その①

キャラクターをすべて描き終えたら、背景の描き込み作業に入ります。基本的には「直線ツール」と「丸ペンツール」を組み合わせて、背景レイヤーに描き込んでいきます。





まずはトビラの「本」を描き込んでいきます。最初に直線ツールで直線部分を描き、ページの丸い部分を丸ペンで描いたあと、本の角なども整えていきます。なお、キャラクターが邪魔なときは「人物レイヤー」の不透明度を下げておくと、作業しやすくなります。



背景を描く その②

続いて、背景に「文字を貼り付ける場合」を解説していきます。テキストツールの使用やレイヤーのラスタライズ、文字の変形や白抜きなど、作業工程が多いため、ひとつひとつ確認していきましょう。



トビラの本を例とした場合、まずはテキストツールで文字を打ちます。このあと、ラスタライズ化により、書体変更ができなくなるため、イメージに合う書体を選びましょう。



打ち込んだ文字を本の表紙に合うように変形していくのですが、このままでは変形できないため、テキストレイヤーをラスタライズします。ラスタライズが済めば、文字の変形が可能になります。



ラスタライズしたあとは、文字を変形させて本の表紙に合うように貼り付けていきます。



文字を貼り付けたら、必要に応じて「白抜き」を行います。白抜きの方法は、Ctrlキーを押しながらレイヤーをクリックし、選択範囲ランチャーの「選択範囲縮小」を選択します。

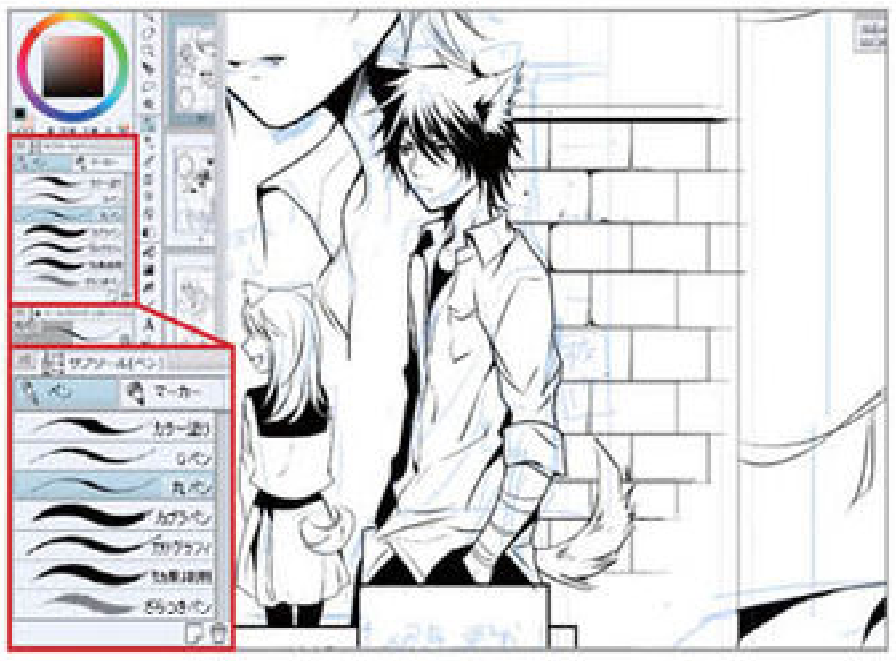


2pxほど縮小しましょう。最後に、選択範囲ランチャーの消去をクリックすれば、白抜き文字の完成です。

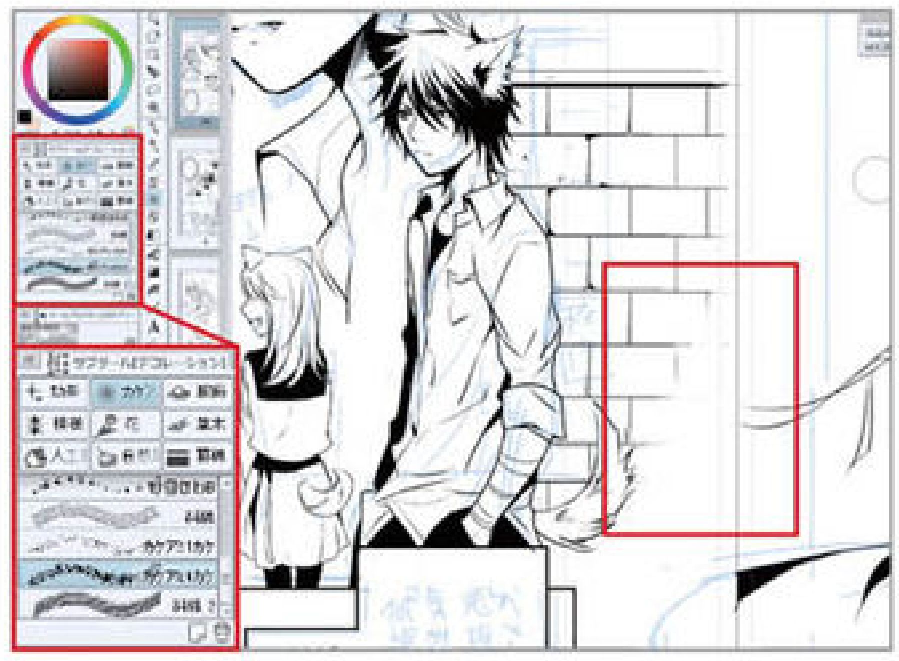


背景を描く その③

続いては、構造物を描いていきます。2ページ目の校門のレンガは、直線ツールと丸ペンを使用すれば、より自然に見えるレンガを描くことができます。



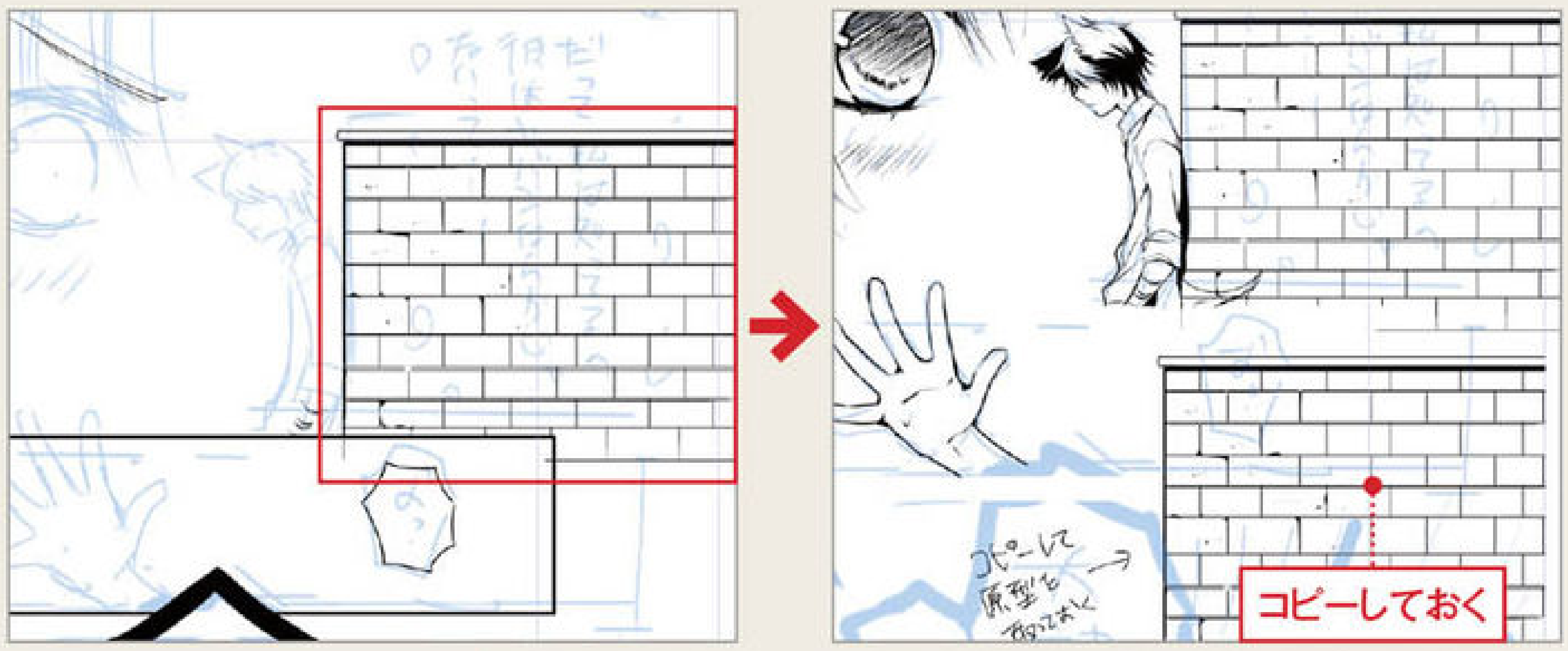
直線ツールを選択し、Shiftキーを押しながら線を引くと角度0度と90度の線が簡単に引けるので、その機能を使ってレンガを描きあげます。また、形ができたあとは、丸ペンでヨゴレを表現すれば完成です。



男の子の初登場シーンのため、徐々にハッキリしていく感じを出したいと思い、レンガの右下を若干消しました。レンガを消す際には、サブツールの「デコレーション」の「カケアミ4カケ」を、透明色で描写して消していきます。

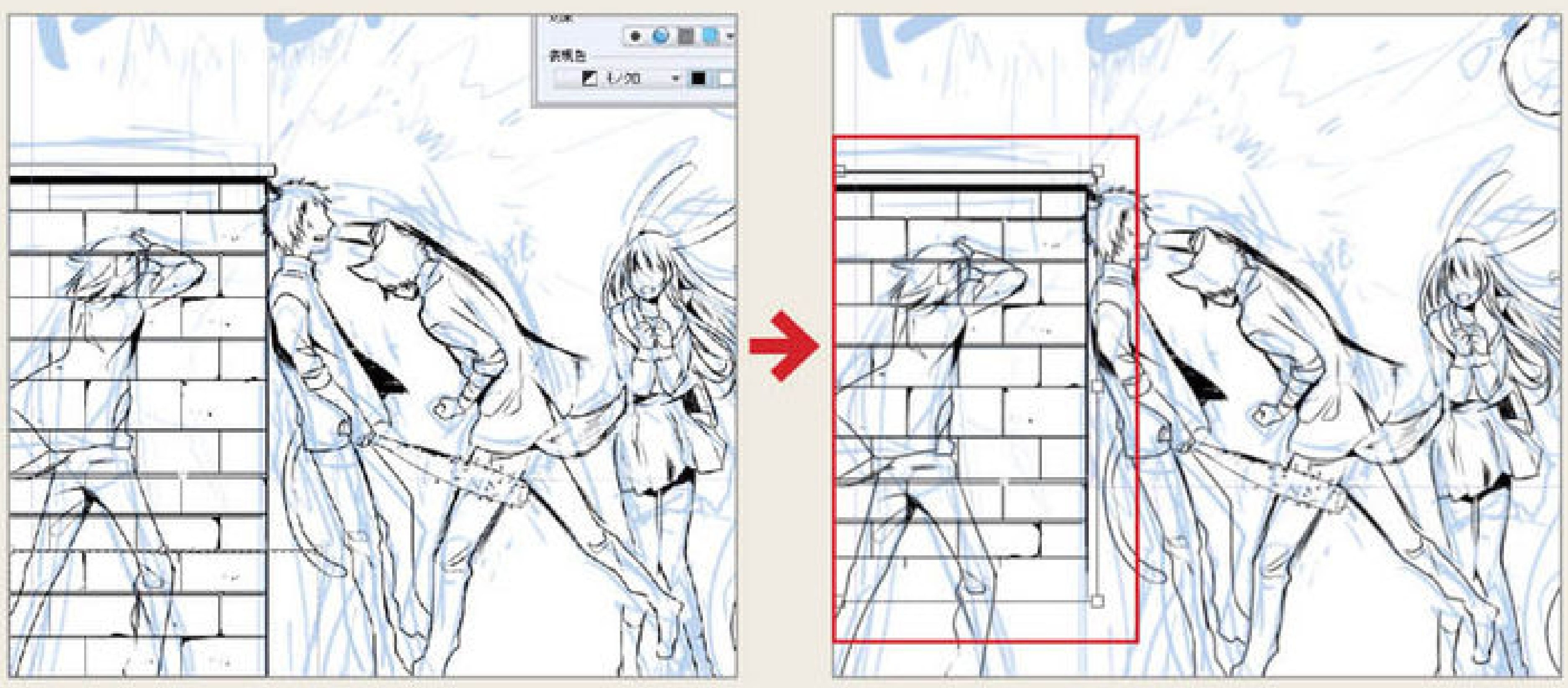
COLUMN 同じ背景が出る場合はコピーして時間短縮！

同じ背景を複数のコマで使う場合は、最初に作った背景をコピーしてストックするのがオススメです。そうしておけば、あとで同じ背景が出たときに流用でき、作業時間が大幅に短縮できるからです。



3ページ目のレンガ

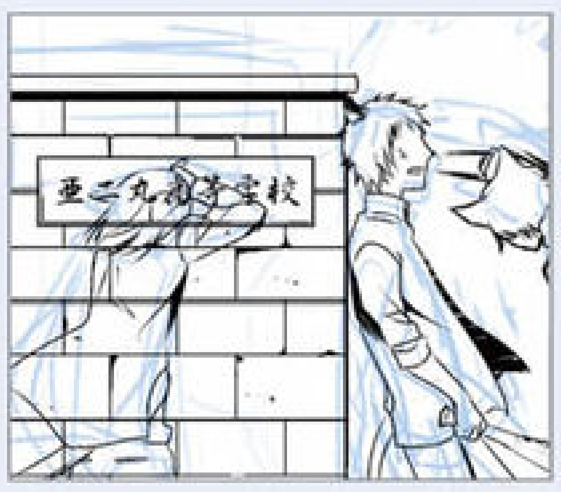
このレンガはあとのページにも出てくるため、レイヤーをコピーしてストックしておきました。



4ページ目のレンガ

4ページ目の最後のコマに、コピーしたレンガを反転して貼り付けます。高さが足りなかった点は、レンガの上の部分をコピーして下に貼り付けることで対応しています。

流用時は一部分を変えれば違う背景に！



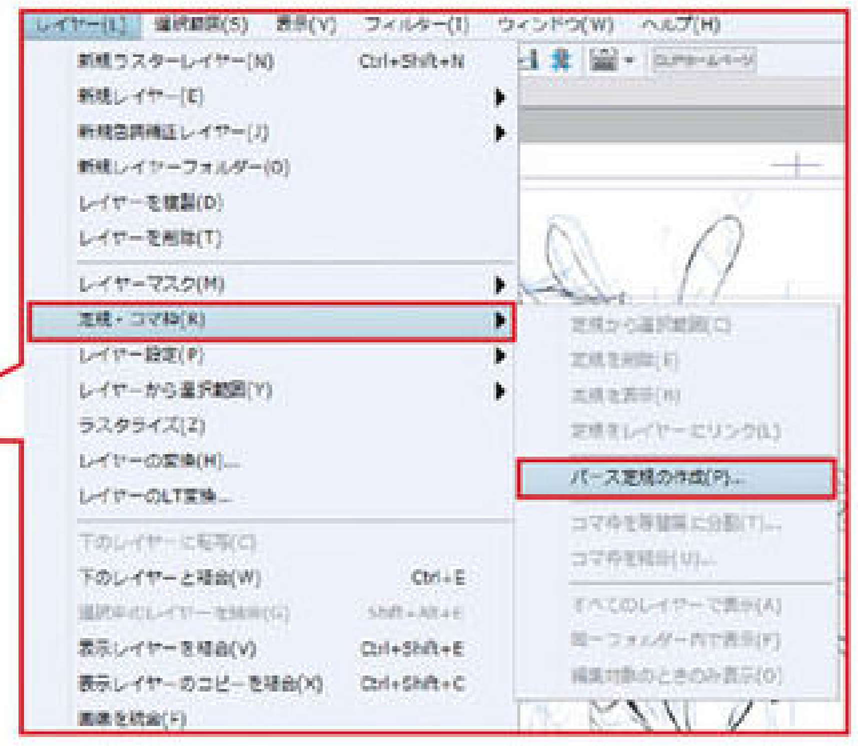
背景を流用する際は、一部分を変えるだけでも違った背景に見えるため、その点をうまく活用しましょう。4ページ目で流用したレンガは、高校名が入った看板を追加して変化を持たせました。

パース定規を使った背景を描く

次に、パース定規で背景を描いていきます。6ページ目の2コマ目は上から背景を見下ろす構図になっており、そうした場合はパース定規を使用した3点透視で描いていくと、立体感がうまく表現できると思います。

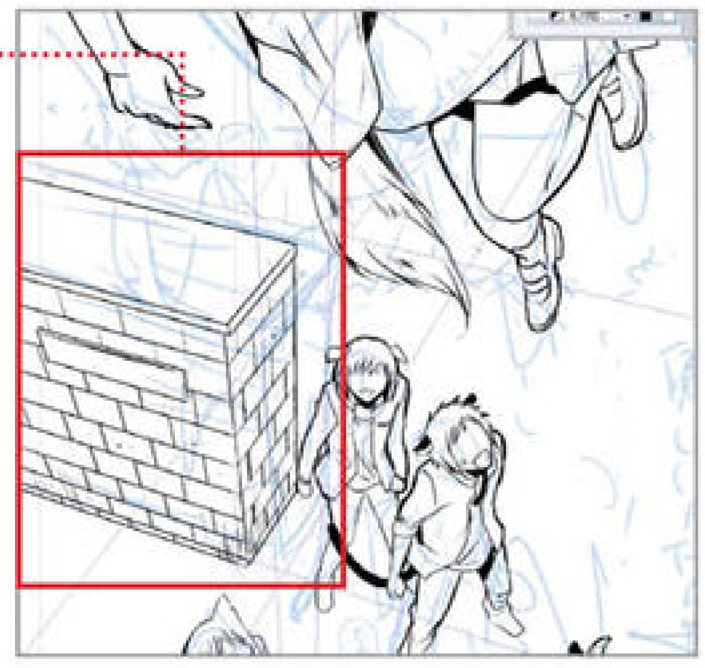
パース定規での作業の流れ

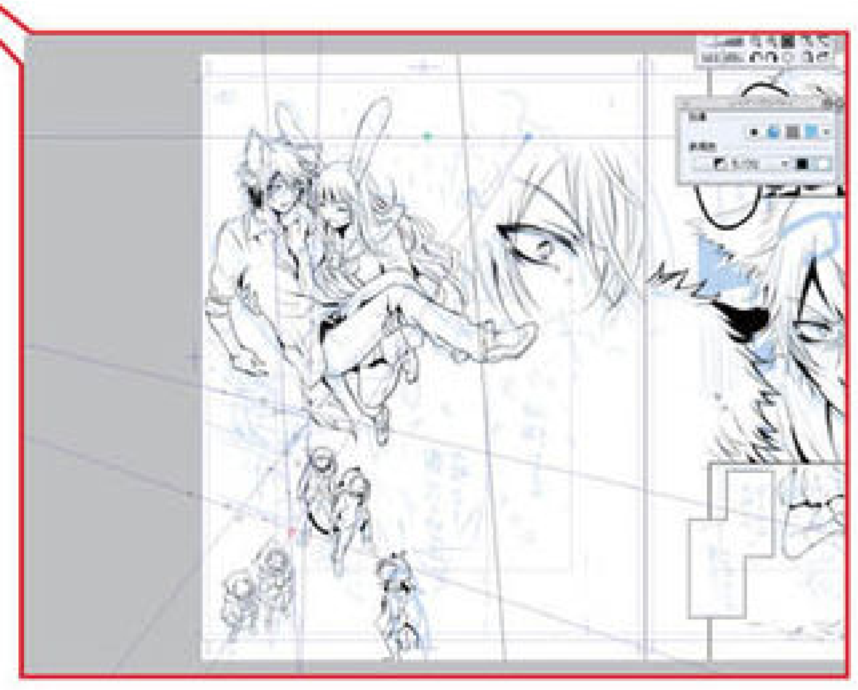
定規レイヤーを作成
↓
レイヤー→定規・コマ枠→パース定規の作成を選択
↓
３点透視とレイヤーを新規作成をチェック
↓
操作ツールのオブジェクトを選択しパースのハンドルを下書きに合うように移動





背景レイヤーを選択し背景を描いていく



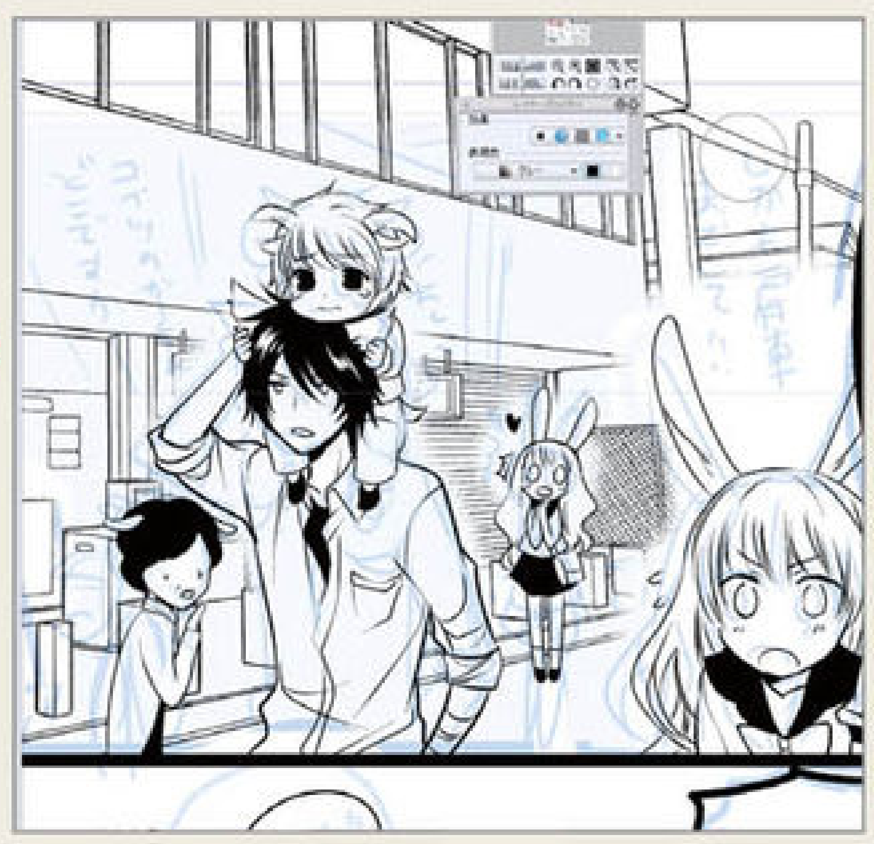


パース定規を使用する場合は、「レイヤー」→「定規・コマ枠」→「パース定規の作成」の順に選択し、「3点透視」と「レイヤーを新規作成」にチェックを入れてOKを押します。そのあとは「操作ツール」の「オブジェクト」を選択し、パースのハンドルを下描きに合うように移動させます。その作業が済んだら、「背景レイヤー」を選択し背景を描いていきます。

COLUMN 背景を描く際は「素材」を貼る方法もアリ！

背景を描く際は、素材のなかから背景を選び、原稿にドラッグして貼り付けるという方法もあります。その場合は、貼り付けによって生じたキャラクターへの被り部分と、キャラクターの周りをカケアミツールで消して完了です。





効果線を入れる

背景まで描き終えたら、続いて効果線を入れる作業に移ります。効果線といえば少年マンガでよく見られますが、実は少女マンガでも多用されているのです。なお、使用するレイヤーは基本的に「効果レイヤー」となります。





4ページ目

4ページ目の最後のコマは、男の子が壁を殴って破壊するシーンなので、フリーハンドで荒っぽい線を描いていきます。フリーハンドで描くのが難しい場合は、定規を活用しましょう。

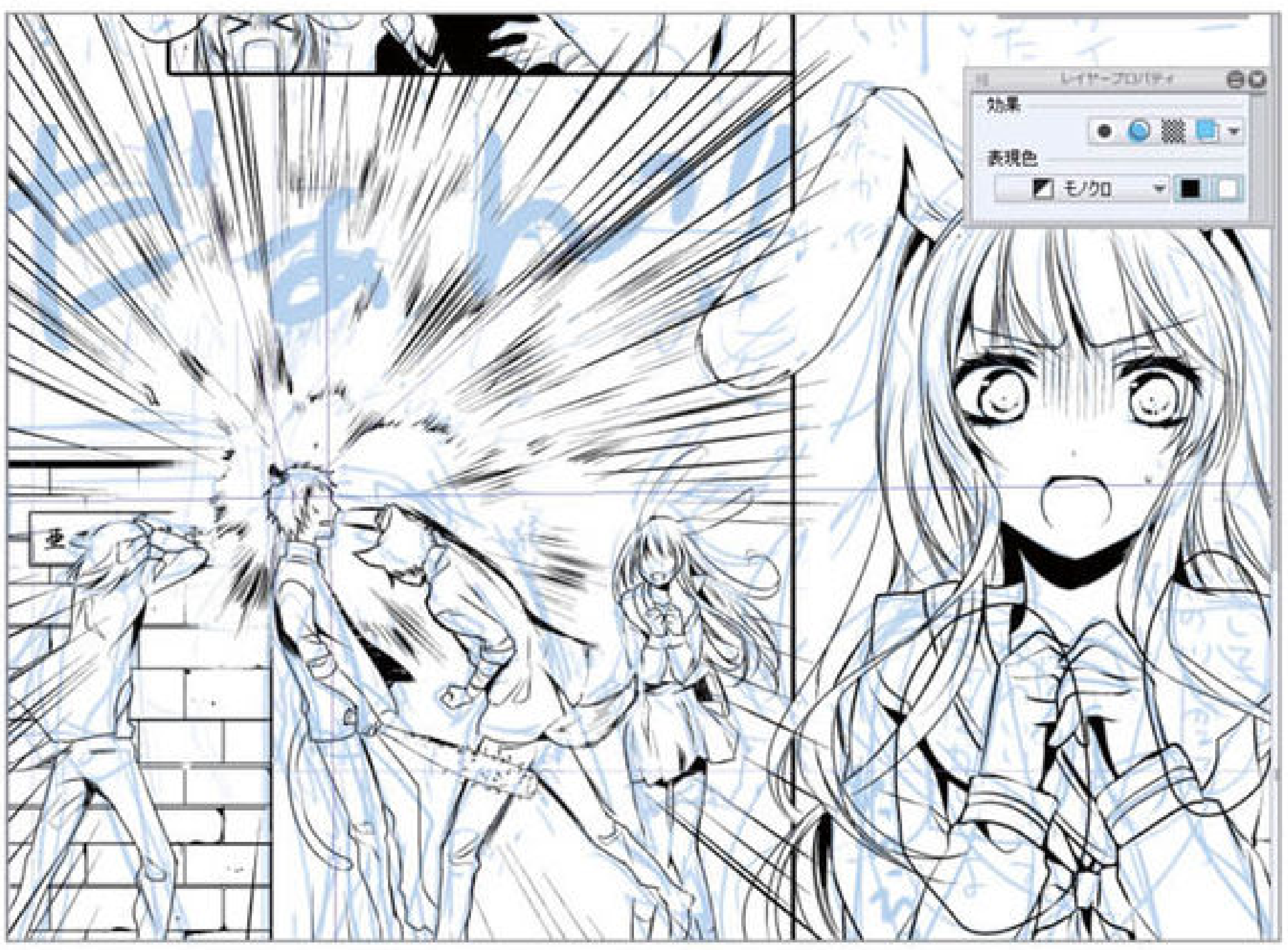
定規を使って効果線を描くのも効果的！



定規を活用して効果線を描く場合、「レイヤー」→「定規・コマ枠」→「パース定規の作成」の順で選択します。



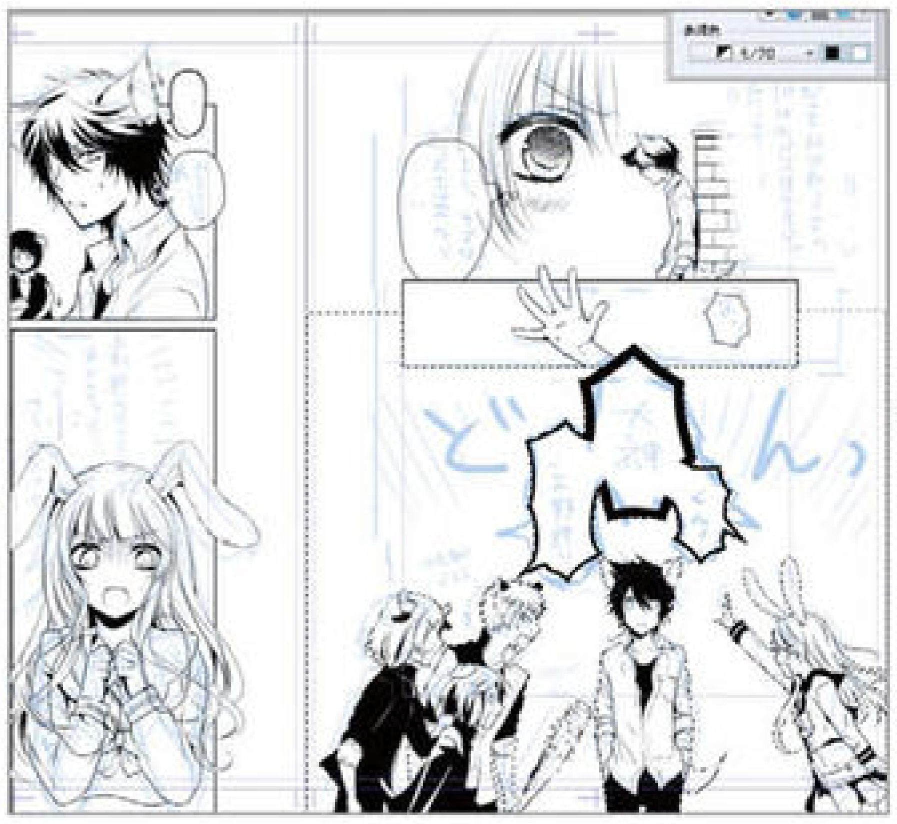
「1点透視」と「レイヤーを新規作成」にチェックを入れて、OKを押します。

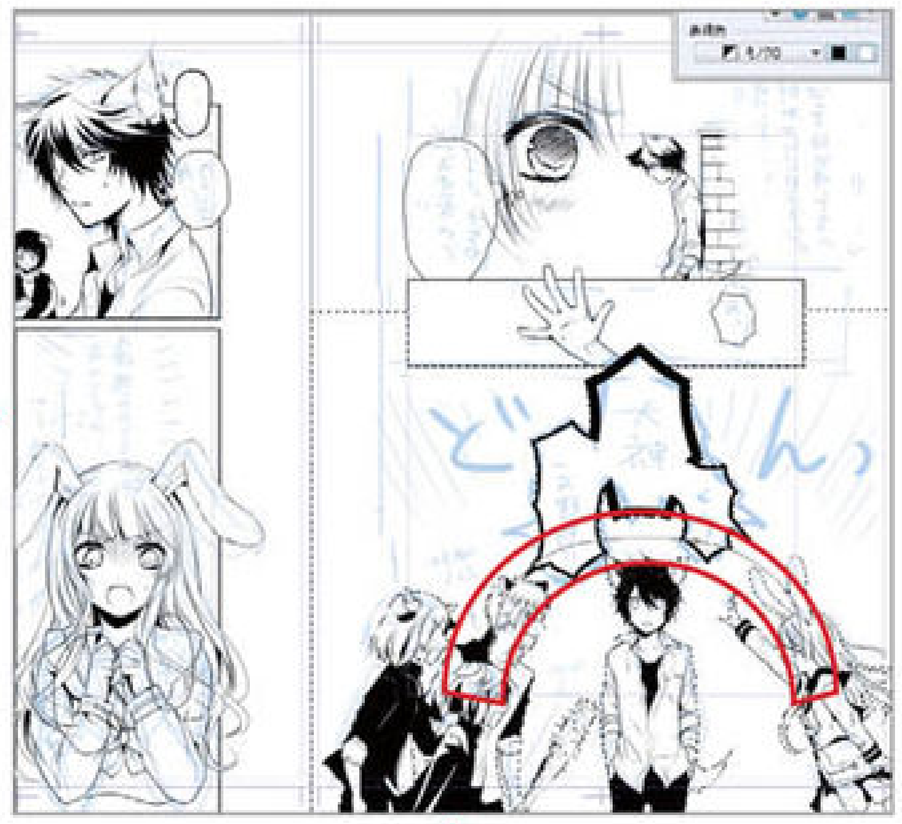


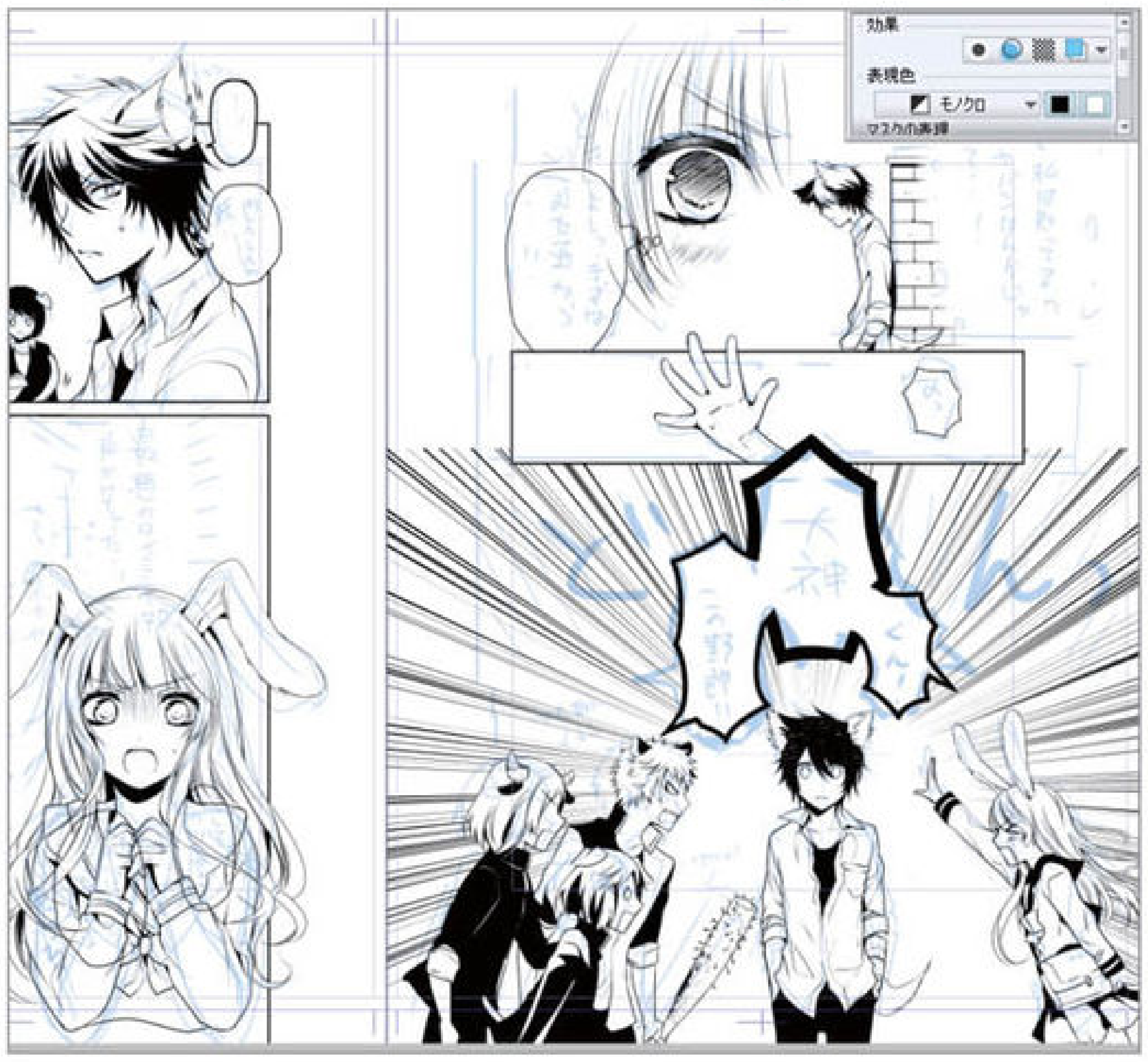
線の向かっている部分に焦点を移動させ、効果線を描いていきましょう。

集中線を入れる

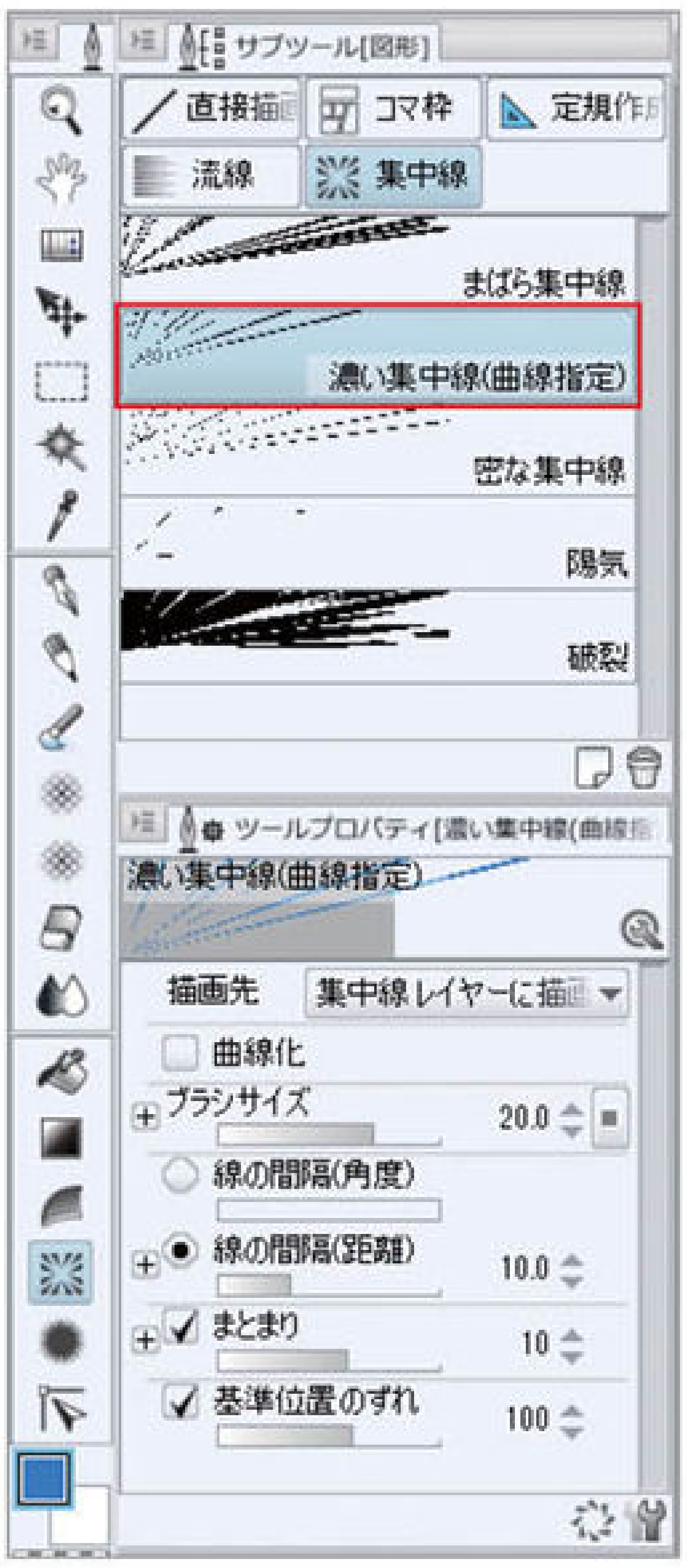
次に、集中線を描いていきます。まずは集中線を入れたい部分を選択し、「集中線」ツールの「濃い集中線」を選びましょう。あとはアーチを描くように、曲線指定をして集中線を入れていきます。







集中線ツールの濃い集中線を選択し、アーチを描くように曲線指定して集中線を引きます。



流線を入れる

続いて流線ですが、基本的な作業方法は集中線と同じです。描きたい部分を選択し、「流線」ツールの「陰気」を選び、アーチを描くように曲線指定をしていけば完了です。







- 基本的な描き方は、集中線と同様
- 曲線指定の前に「流線」ツールの「陰気」を選べばOK

描き文字を入れる

効果線を終えたら、最後に描き文字を入れてペン入れは終了です。作業する際は、事前に用意した描き文字用のレイヤー２枚のうち上に位置するレイヤーを使いましょう。下のレイヤーは、文字を白抜きするときに必要となります。



物の形態や状態を表すのに加え、書体を使い分けることでコマのイメージが伝わりやすくなる効果を持つ描き文字は、大抵の場合は「サインペン」や「ミリペン」ツールなどの太い線で書くことが多いです。ただし、ただ書くだけで終わると背景やキャラクターと同化するため、白抜きが必要になります。



白抜きの際には、「選択」ツールの「シュリンク選択」ツールを選び、文字を大きく囲みます。



文字の周りがぴったりと選択されるので、ここで選択範囲を10pxほど拡大します。あとは効果音レイヤー（下）を選択し、白色で塗りつぶせば白抜きは完了です。

描き文字を入れる際のポイント

- 効果音レイヤー（上）に文字を描写
- 基本的には太めの線で描く
- 登場人物や背景と同化する場合は、文字を白抜きする

COLUMN 描き文字の中に背景を残す場合の白抜き

描き文字のなかに背景を残したい場合は、「シュリンク選択」を選んで対象色を「黒部分のみ」にします。そして10pxほど拡大し、効果音レイヤー（下）を白く塗ります。こうすることで、描き文字のなかに効果線などを残したままでの白抜きが可能です。





描き文字を入れる際は「書体」を意識する

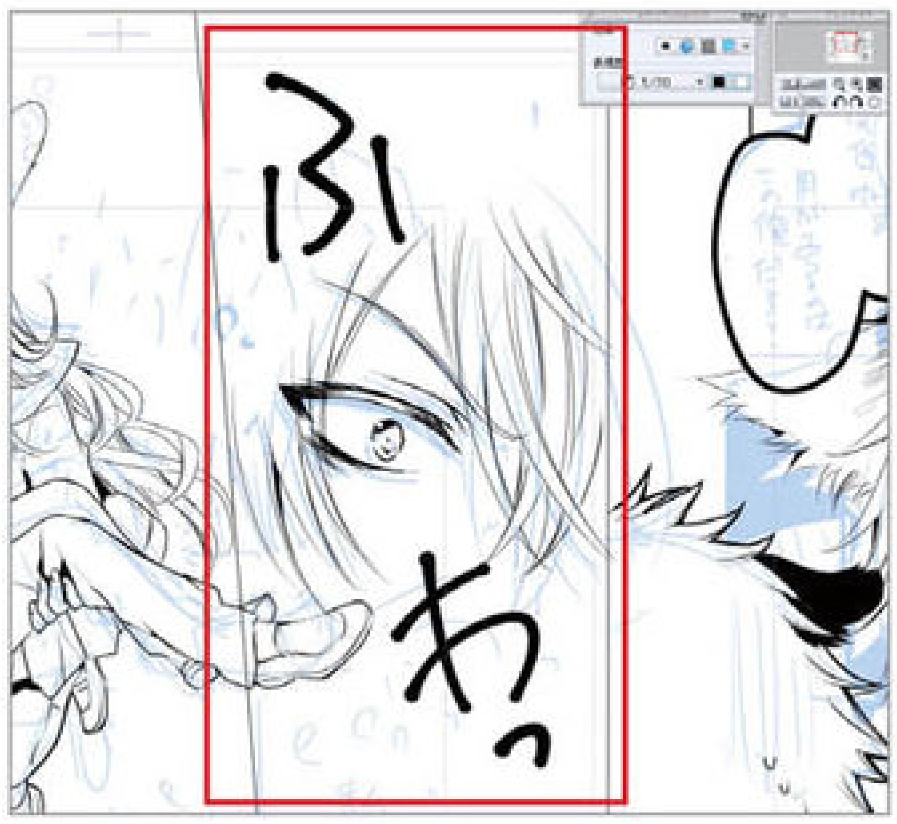
描き文字を描く際は、ツールの選び方が大切となります。不良が「ぞろぞろ」と来る場面では重苦しさが欲しいため「筆」ツールで描く、といったように、文字を入れる場面に合わせた印象を与えたいからです。どんな場面か、どんなイメージを伝えたいのかをしっかり考えてから、描き文字を入れていきましょう。



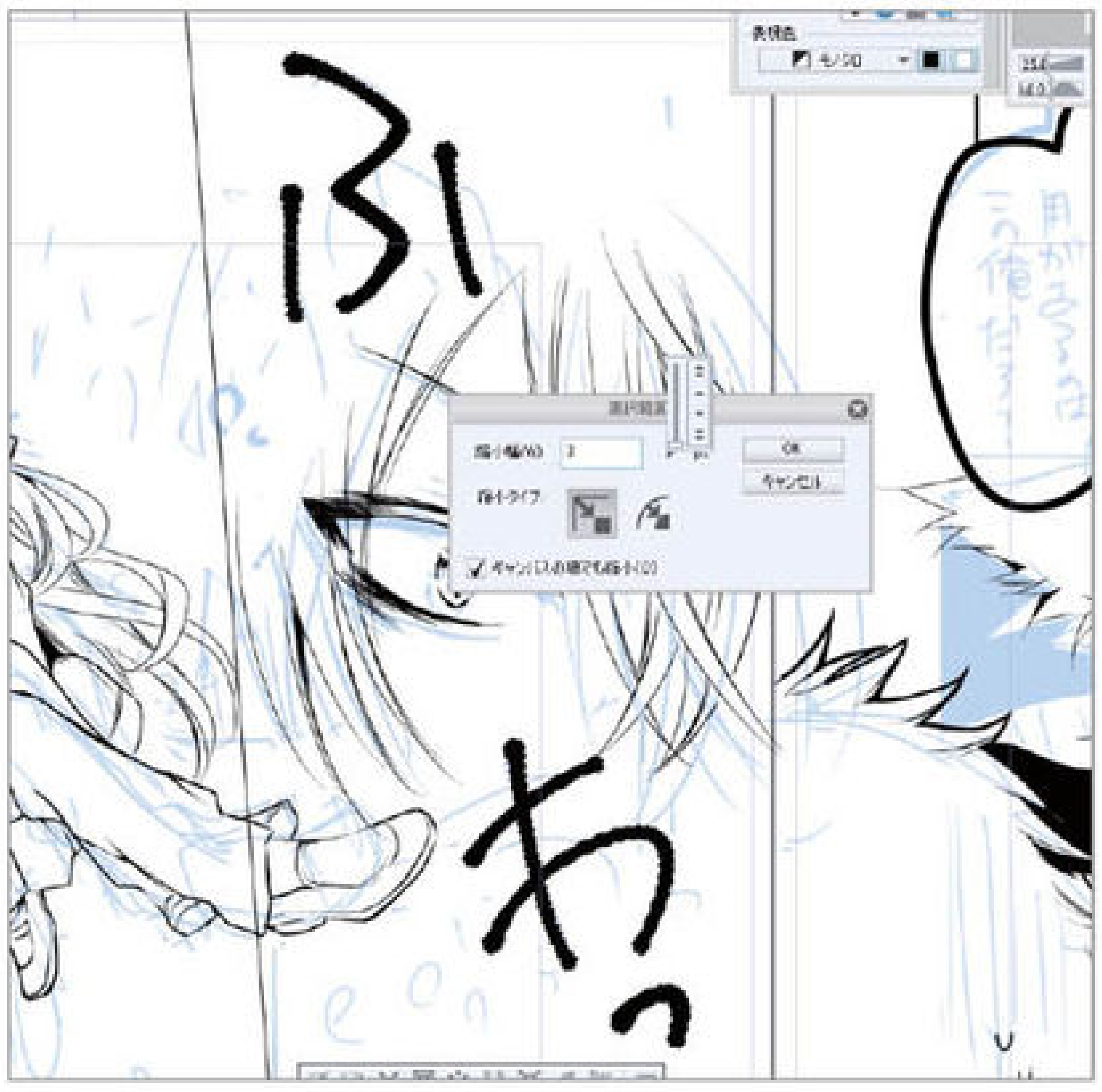
不良が迫る重苦しさが欲しいため、「筆ツール」で描く



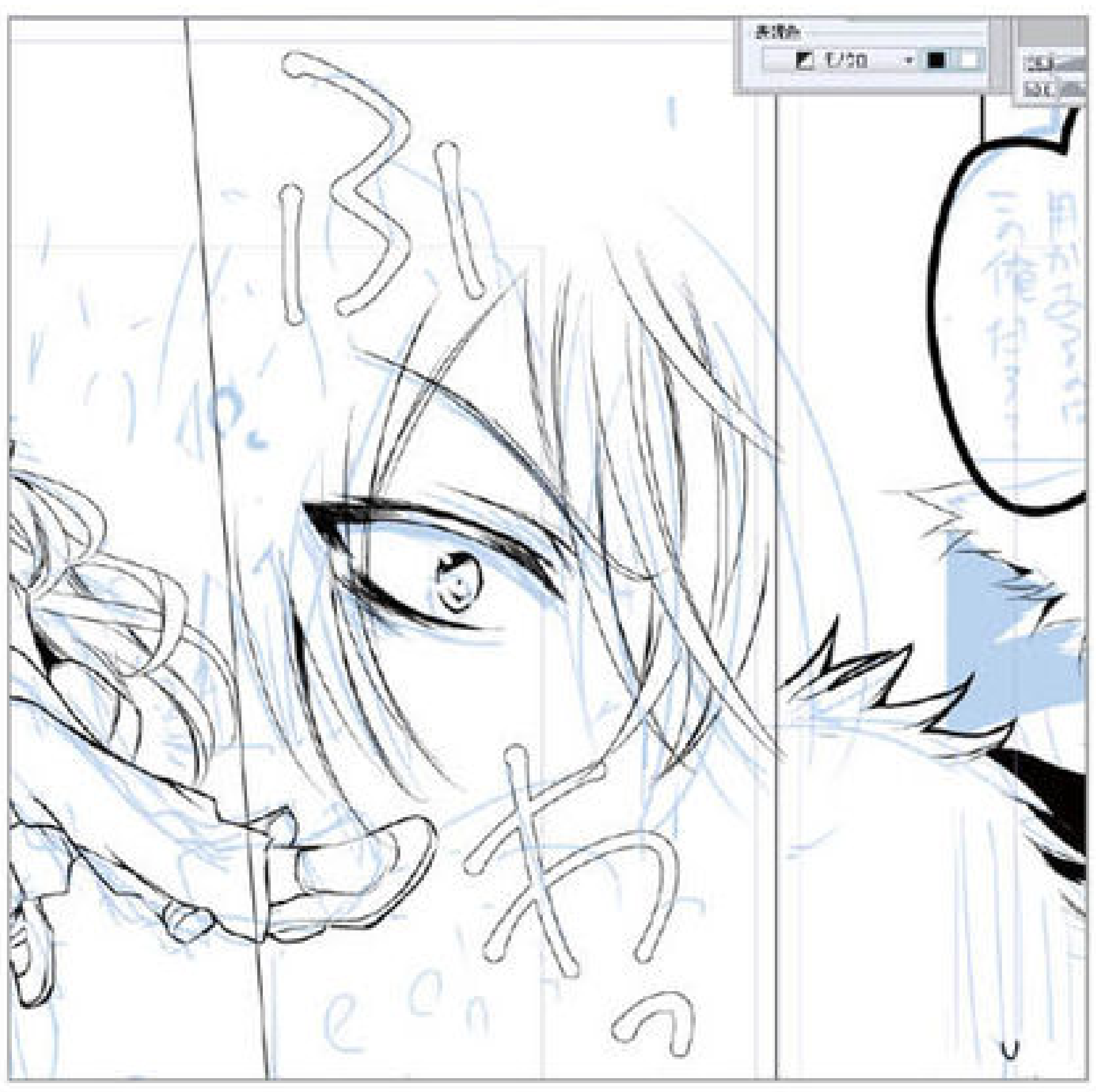
迫力が欲しいため、Gペンで何度もなぞり荒々しさを表現



6ページ目の1コマ目は、文字通り「ふわっ」とした感じを出したかったため、一度文字を太く描いたあとに文字を選択し、3pxほど縮小してから消去しました。その結果、黒くふちどりしたような描き文字を作ることができ、柔らかいイメージを表現できました。



まずは文字を太く描き、描いた文字を選択し3pxほど縮小し消去します。



黒くふちどられた文字が完成しました。

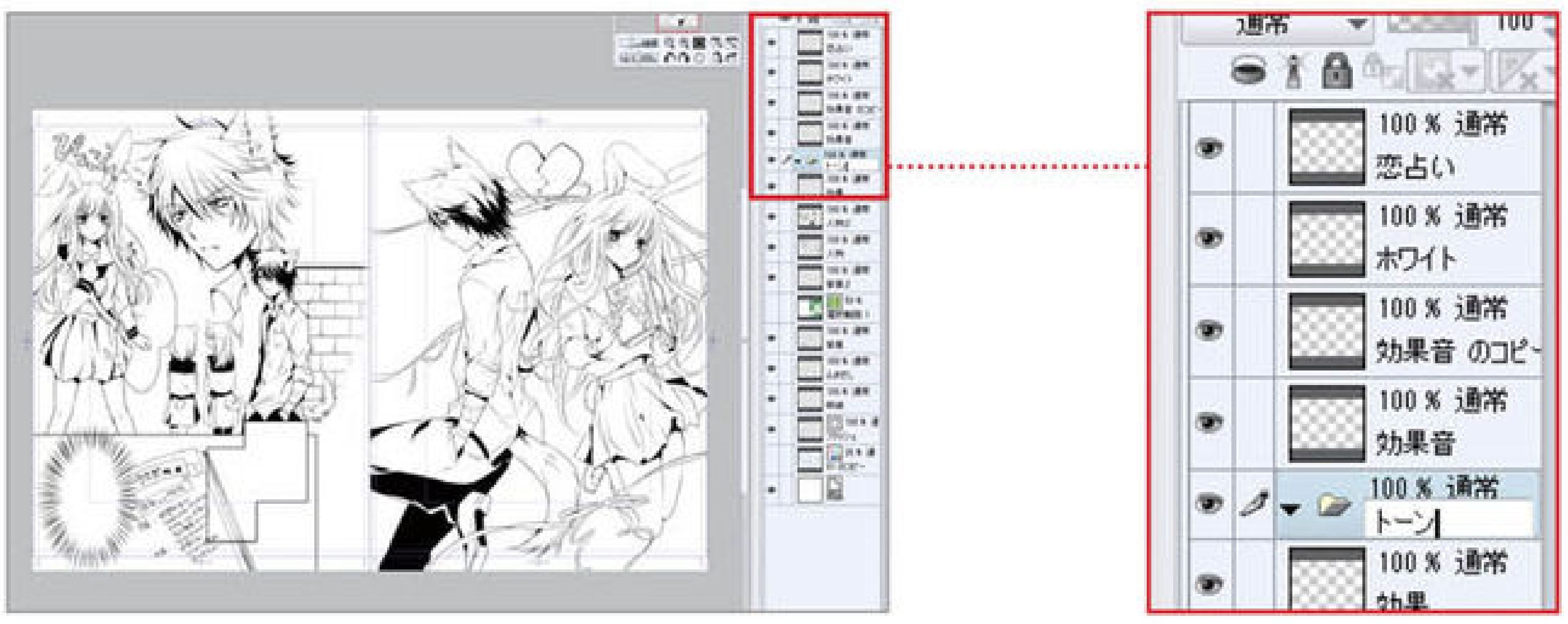
Lesson 06

少女マンガを仕上げよう

ペン入れ終了後は、最終工程となる仕上げ作業だ。
トーンやホワイトなどの細かな作業が中心だが、
より良い作品に仕上げるために、しっかりと頭に叩きこもう。

トーンを使用する

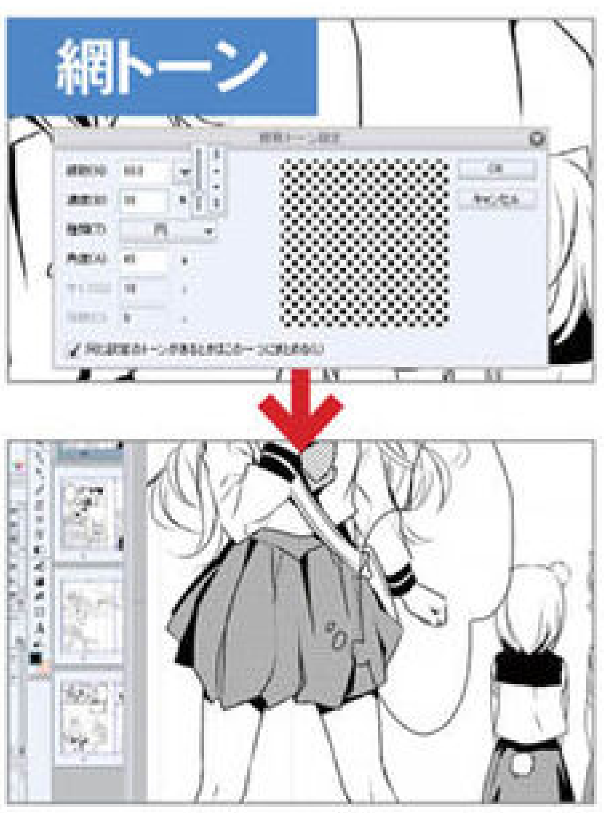
仕上げ作業としてまずやるべきことは、「トーン」を貼っていくことです。少女マンガにおけるトーンは、複雑な心理描写を表現するのに役立つほか、紙面を華やかにしてくれる効果があります。しかし、使い過ぎると「間」が少なくごちゃごちゃした印象を与えてしまうため、余白とのバランスに気を配りながら進めていきましょう。

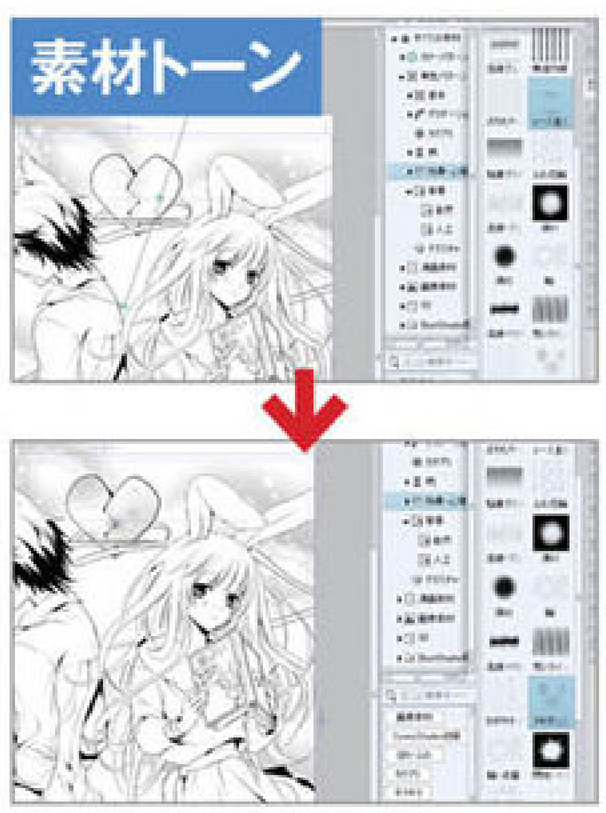


使用したトーンをひとつにまとめて分かりやすくするために、まずは効果音レイヤーの下あたりにトーン用のレイヤーフォルダを作成します。私の場合、バランスが調整しやすいという理由で、網→グラデーション→雰囲気の順でトーンを貼っていきます。

トーンは複数の種類が存在

ひとくちにトーンと言っても、さまざまな種類が存在し、その用途も異なります。私自身は、メインである網トーンやグラデーショントーンはもちろんですが、素材トーンや花トーンなどもよく使用します。







「花」トーンは、キャラクター登場時にバックにあしらうと華やかになるため、少女マンガではよく見かけるトーンです。

網トーンは、基本的に「選択範囲ランチャー」から貼っていきます。貼りたい場所を選択したあとにランチャーの「新規トーン」をクリックし、線数と濃度を決めたらOKを押せば完了です。なお、線数は「50 ～ 60」あたりを使用するのが一般的だと思います。また、素材トーンを使う場合は、素材からドラッグ＆ドロップするだけでOKとなります。

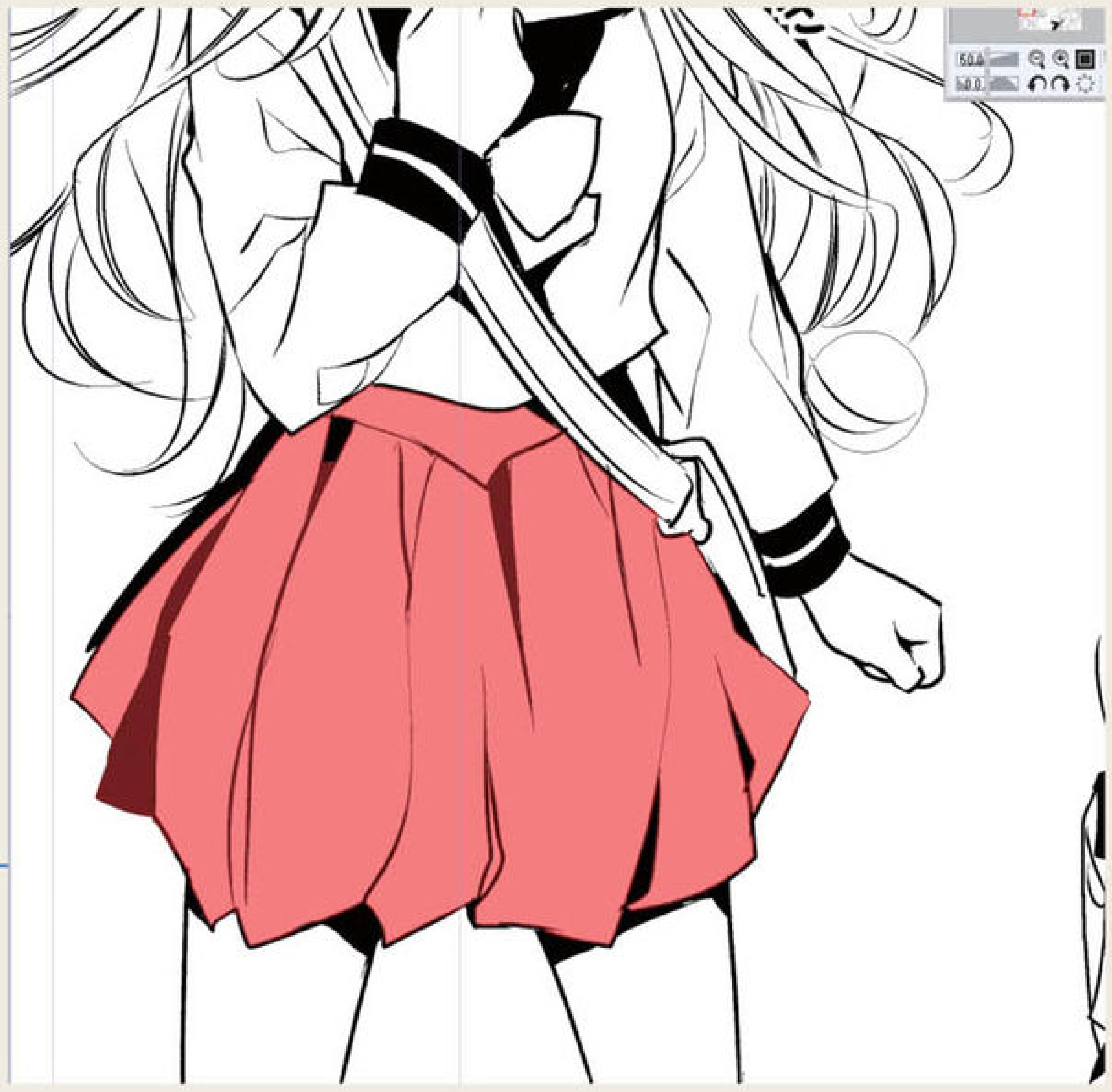
COLUMN

トーンを貼る箇所の選択について

トーンを貼る箇所には「選択」をしてから貼っていくのですが、選択の仕方は大きく分けて「①ツールの自動選択」「②クイックマスク」「③選択範囲をストック」の３パターンが存在します。私は背景のトーンなど広い部分を貼る際には、後々の編集が楽だと感じる「選択範囲をストック」を選ぶことが多いのですが、どの選択の仕方を選ぶかは人それぞれなので、自分に合ったモノを見つけましょう。

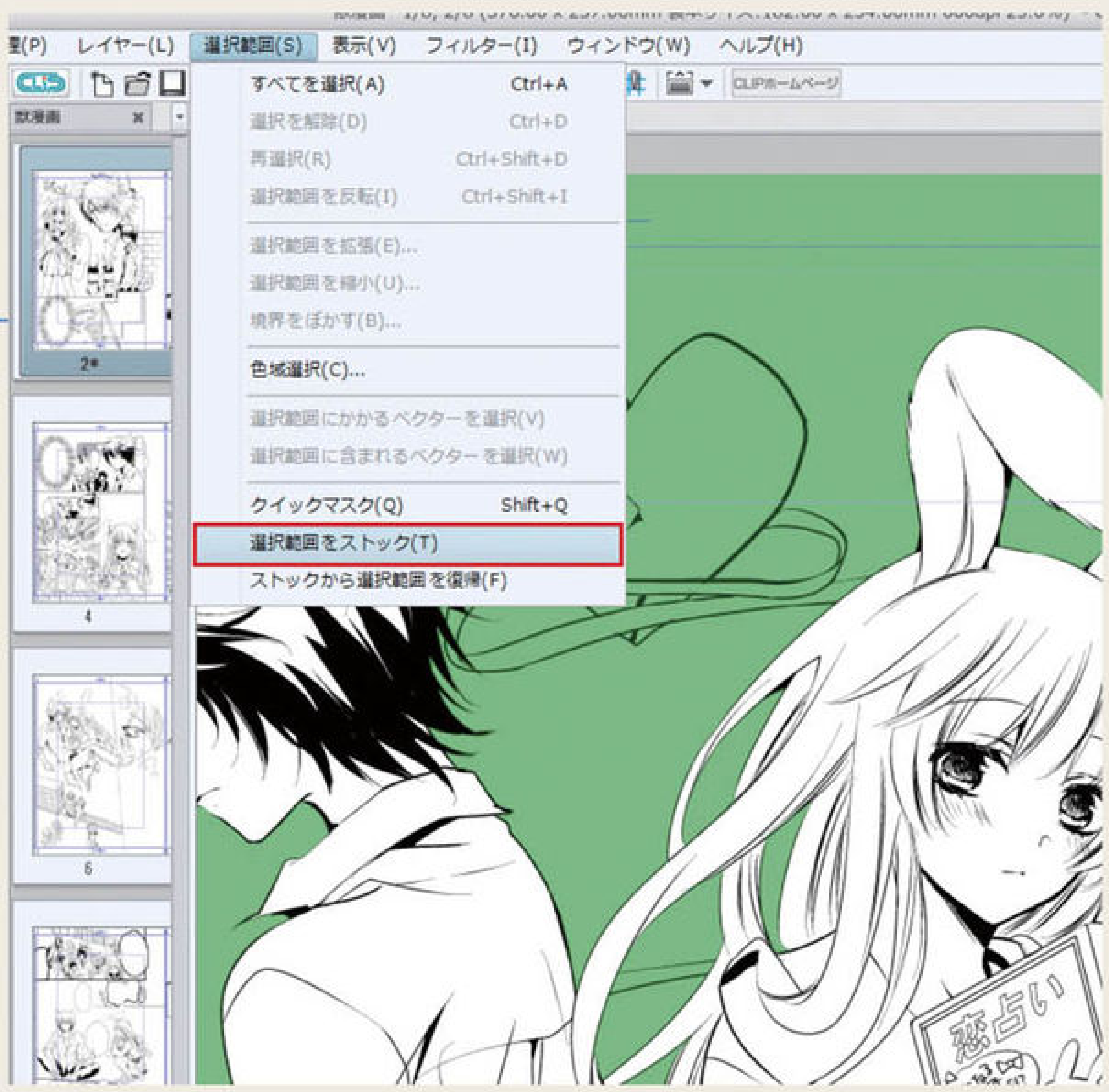
クイックマスク

- 一時的に選択範囲をペンやバケツで塗ることが可能
- 選択した状態で再度クイックマスクを選択すると選択範囲としてトーンが貼れる
- 小さい範囲を塗る際に便利



選択範囲をストック

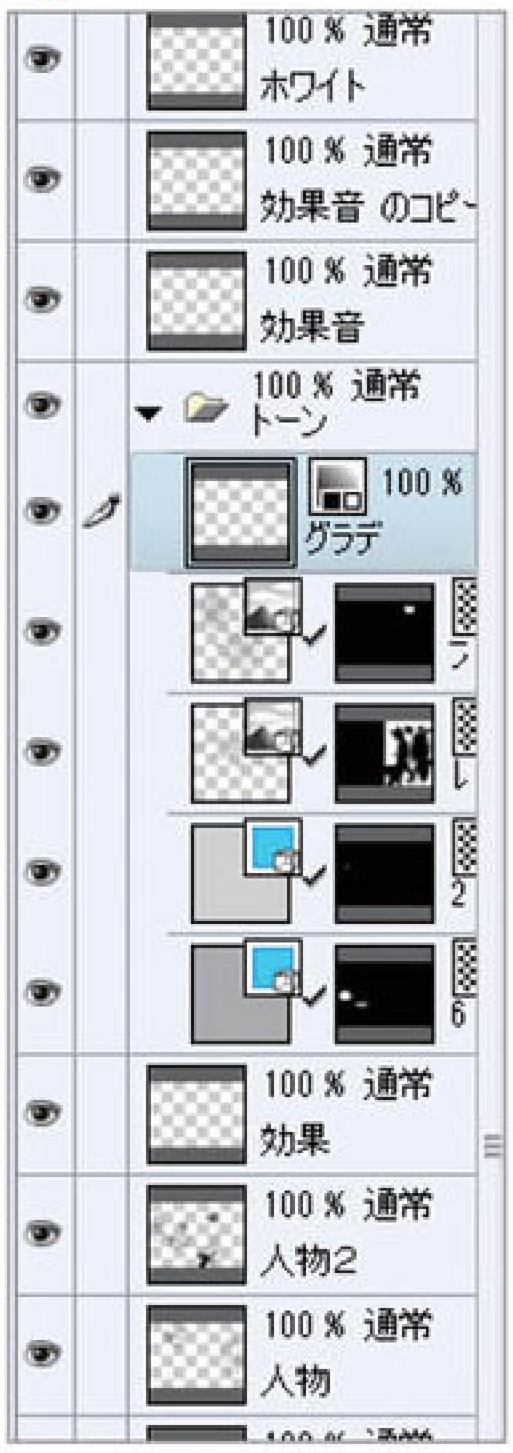
- 一時的に選択範囲をペンやバケツで塗って選択できる
- 選択しても塗った部分は残った状態となり、選択解除後も再度選択可能
- 背景や再度トーンを貼り直す可能性がある場合はこちらの方が便利



グラデーショントーンを使用する

網トーンを貼り付けたあとに使用するグラデーショントーンは、一般的には「新規トーン」→「グラデーション」で貼っていきますが、私の場合は「1枚のレイヤーに複数のグラデーションを貼る」という方法で貼っています。理由は、グラデーションが増えるたびに別のレイヤーで管理するのが大変だからです。貼り方は、まず「トーンフォルダ」内に新規レイヤーを作り「グラデ」と名付けます。次にレイヤープロパティの表現色をグレーに変更し、レイヤープロパティの「効果」の「トーン」をクリックします。これでグラデーション専用のレイヤーができたため、貼りたい場所を選択し、ツールのグラデーションで貼りたい方向に向かってドラッグするとトーンが描画されます。

❶



トーンフォルダ内に新規レイヤーを作成します。

❷

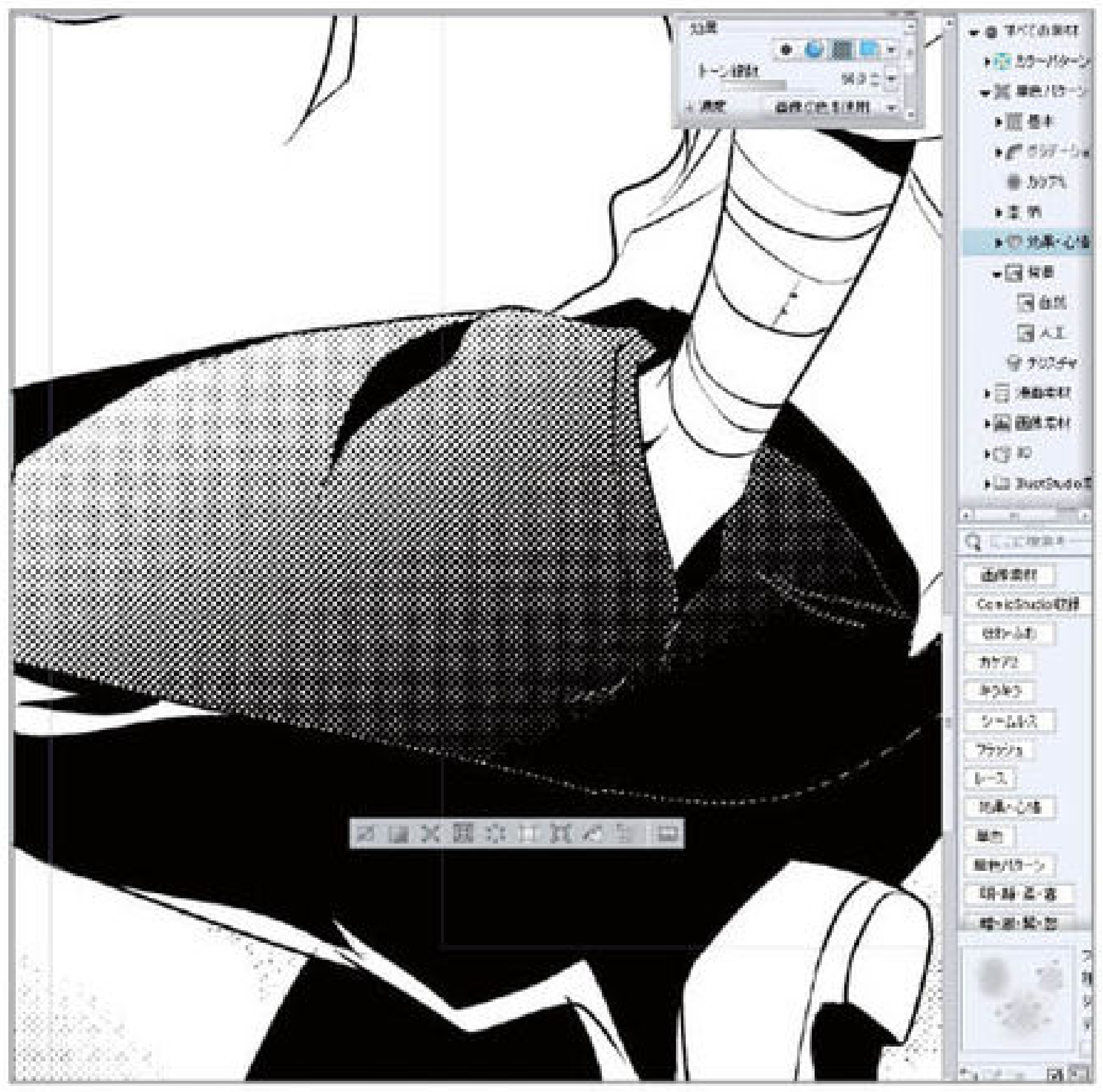


レイヤープロパティの表現色をグレーに変更します。

❸



レイヤープロパティの効果のトーンを選択します。



貼りたい場所を選択しツールのグラデーションで貼りたい方向にドラッグするとトーンが貼れます。

COLUMN 黒髪キャラの髪のツヤベタと複合されるパターンが多め

グラデーショントーンは、黒髪キャラクターの髪のツヤベタと相性が良く、組み合わせて使われることが非常に多いです。はじめてグラデーショントーンを使うときなどは、この組み合わせから試してみるのもいいかもしれません。



カケアミ系トーンはベタの代わりに最適

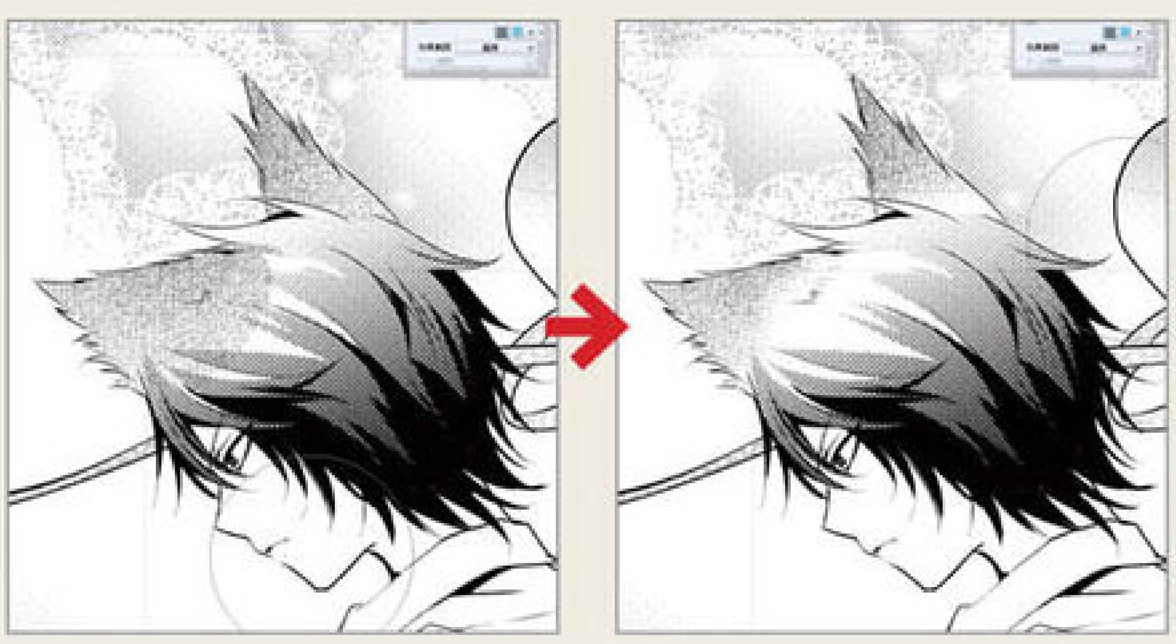
カケアミ系のトーンも少女マンガ特有のふわっとした表現ができるため、雰囲気を出したいときにとても有効な手段となります。ベタの代わりにトーンを貼ると、普通に黒くベタで塗るよりもロマンチックな画面になるので、少女マンガを描く場合は覚えておいたほうがいいスキルだと思います。





COLUMN
トーンの「削り」で単調になることを防ごう

「削り」はトーンの貼りが単調になることを防ぎ、場合によっては柔らかさや丸さを表現できます。削る場合はあらかじめトーンを余分に貼っておき、カケアミツールの透明色で削りたい部分をなぞるときれいに処理できます。

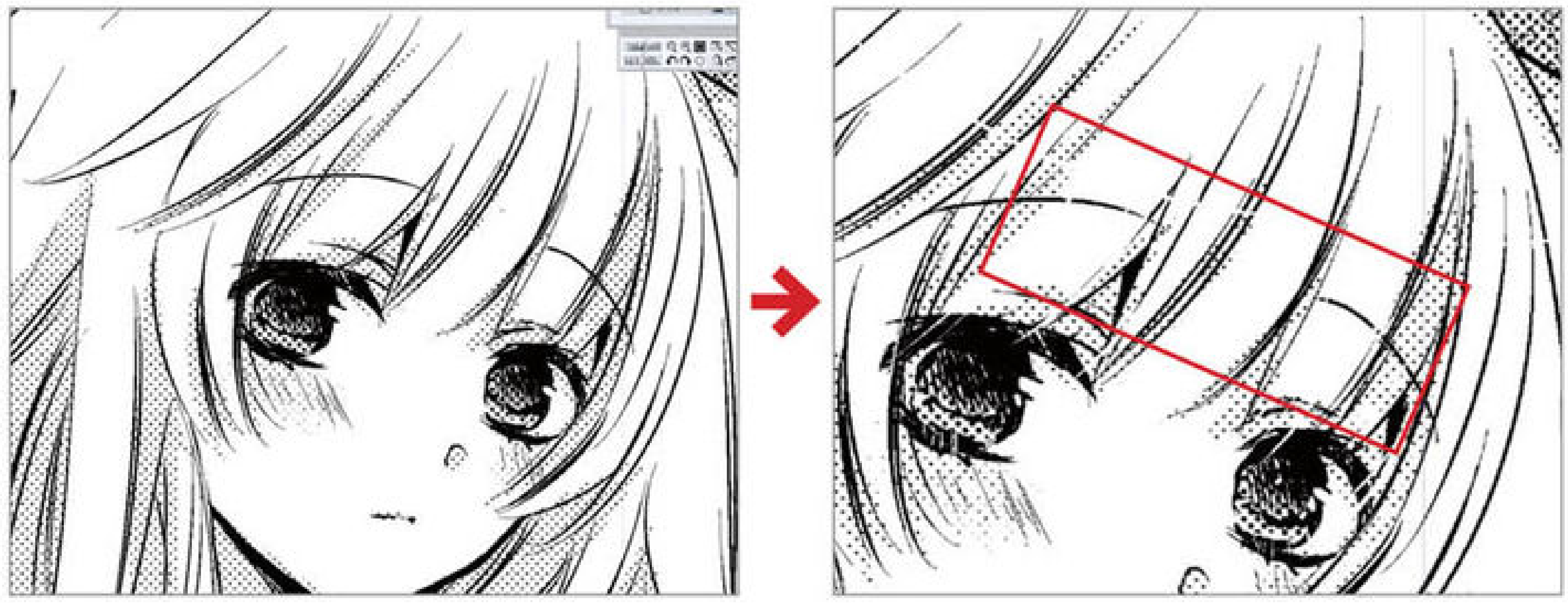


TIPS
「告白」などのシーンをトーンのみで表現するのもアリ！

告白などのロマンチックな雰囲気のシーンでは、あえて背景を描かず、キャラクターの気持ちをトーンで抽象的に表現したほうがシーンに合う場合もあります。また、背景を描かないことでキャラクターが浮いているように見えてしまう場合は、接地面をトーンなどで処理した方が自然に仕上がります。

ホワイトについて

トーンが終了したら、「ホワイト」レイヤーで紙面にホワイトを入れます。描画色を白に変更し、主にキャラクターの髪や目のハイライトなどを描いていきます。ホワイトを入れることでより華やかな表現になるため、しっかりと作業しましょう。



フキダシの中が透けているように見える処理をする

処理の仕方

ふきだしの内側を選択

↓

ホワイトレイヤーに
ホワイトを塗る

↓

選択範囲を縮小し消去する

↓

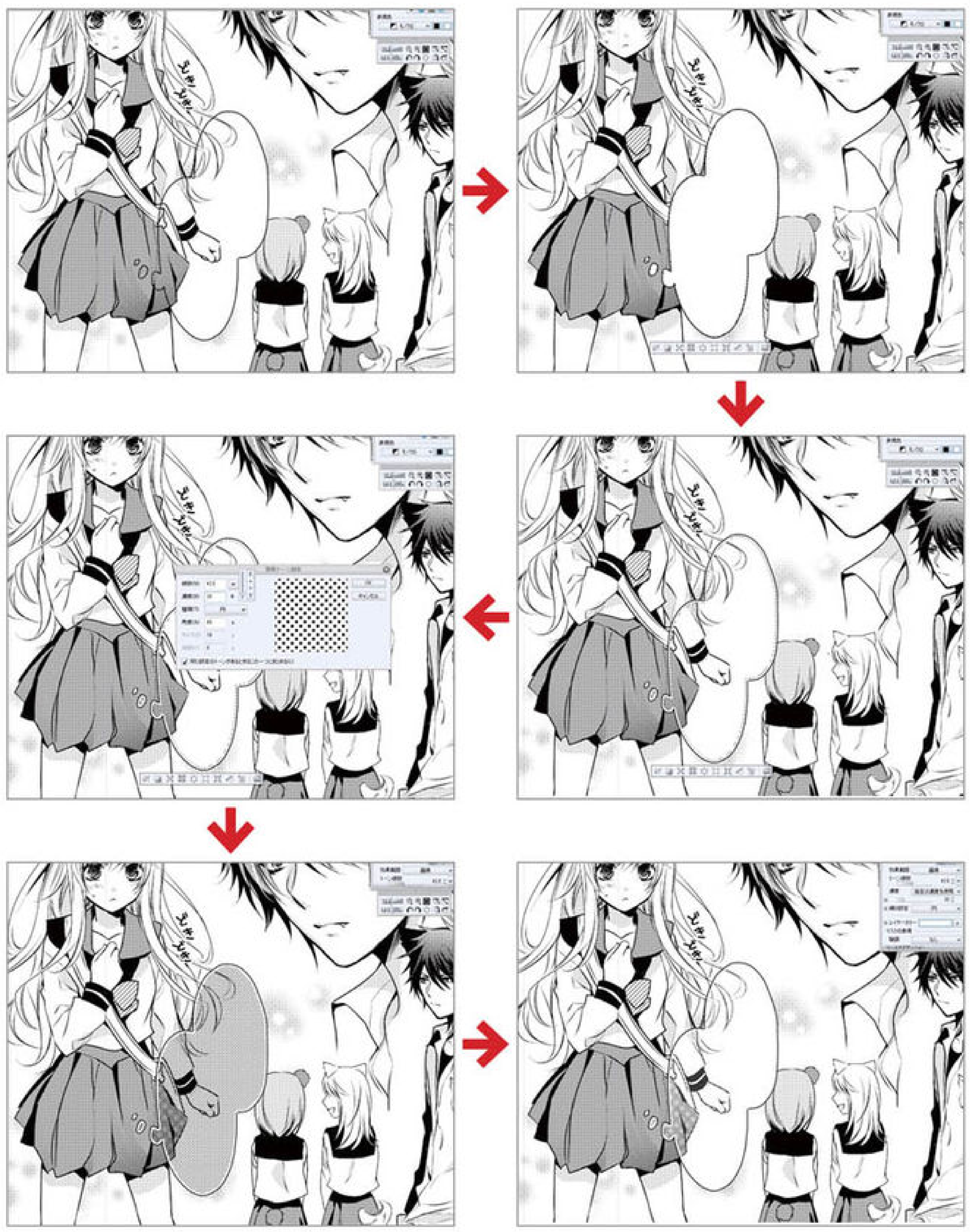
黒いトーンを濃い目に貼る

↓

黒いトーンの
レイヤープロパティの「効果」
「レイヤーカラー」をクリック

↓

下のレイヤーカラーを
白に変更



フキダシの中が透けているように見せる処理が必要な場合、まずフキダシの内側を選択し、ホワイトレイヤーを白く塗っていきます。次に選択範囲を縮小し消去したら、黒いトーンを若干濃い目に貼ります。最後に黒いトーンのレイヤープロパティの「効果」「レイヤーカラー」をクリックし、下のレイヤーカラーを白色にすれば、中が透けているようなフキダシの完成です。

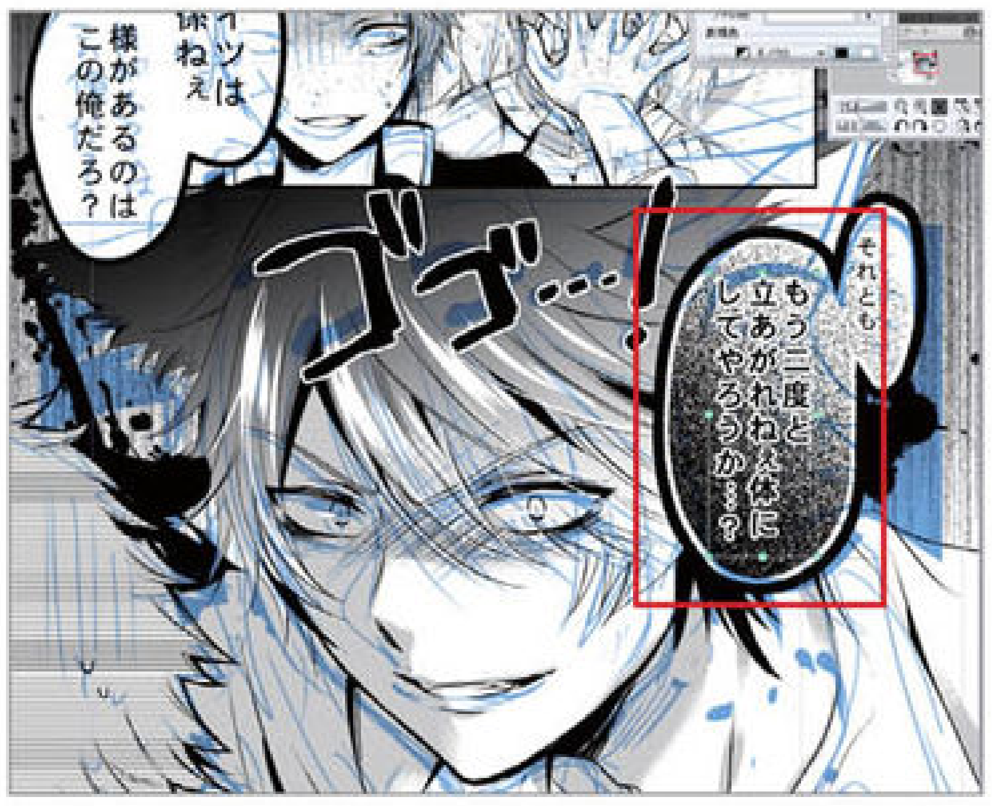
セリフについて

最後に、フキダシへセリフを打ちこみましょう。セリフは、「短く」「簡潔」にするのが一番良いと思います。感情を表すシーンではもちろんのこと、説明なども可能な限りイラストで見せて、文字を省くように心がけましょう。









黒い部分にセリフが埋もれて読みにくい場合は、トーンプロパティの「効果」の「境界効果」をクリックし、「フチの太さ」を大きくすると、文字が白くふちどられハッキリ見えるようになります。描き文字のときと同じ作業です。

COLUMN 仕上げが終わったら……

すべての原稿ができたら、「セリフ抜けやトーンの貼り忘れがないか」「間違えて非表示にしているレイヤーはないか」などを全ページ確認していきます。印刷したりデータを提出したりする場合は、その前にデータを複製し、ページのレイヤーすべてを統合したデータを作ります。そうすることでデータが軽くなって送りやすくなるのに加え、自分でも確認しやすくなります。また、統合することでトーンなどが作業時と違って見える場合があるため、統合作業は大切なのです。なお、写植を先方でしてもらう場合は、セリフのみ「統合せず別レイヤー」にしておき、いつでも外せるようにします。原稿が後々修正できるように、統合していないデータももちろん残しておきましょう。



てらいあかね

寺井赤音

繊細なタッチと淡い色使いで、可憐な少女から精悍な顔立ちの男性まで、幅広いキャラクターを描くことができる少女マンガ家。著作に『花街ヒイロヲ』（講談社）や『劇場版ATARU THE FIRST LOVE & THE LAST KILL』、『七福マフィア』、『O*G*A　鬼ごっこロワイアル』（いずれもKADOKAWA）などがある。

HP http://chushiki.web.fc2.com/index.html
Twitter @SyanhaiNihao
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=547068

マンガ家を目指した理由は？ Q01

A 小さい頃から絵は描いていて、両親がマンガ好きということもあってアニメやらマンガやら見続けているうちに自分でも描いていました。初めてマンガを投稿したきっかけは「17歳になる前に一回投稿しよう!」という謎の動機でした。

尊敬するマンガ家と、その理由は？ Q02

A その時によって尊敬する人がコロコロ変わっているのですが、今は萩尾望都先生にご執心です！　少年同士の満たされない心の触れ合いの描き方に衝撃を受けました。

クリップスタジオを使い始めたきっかけは？ Q03

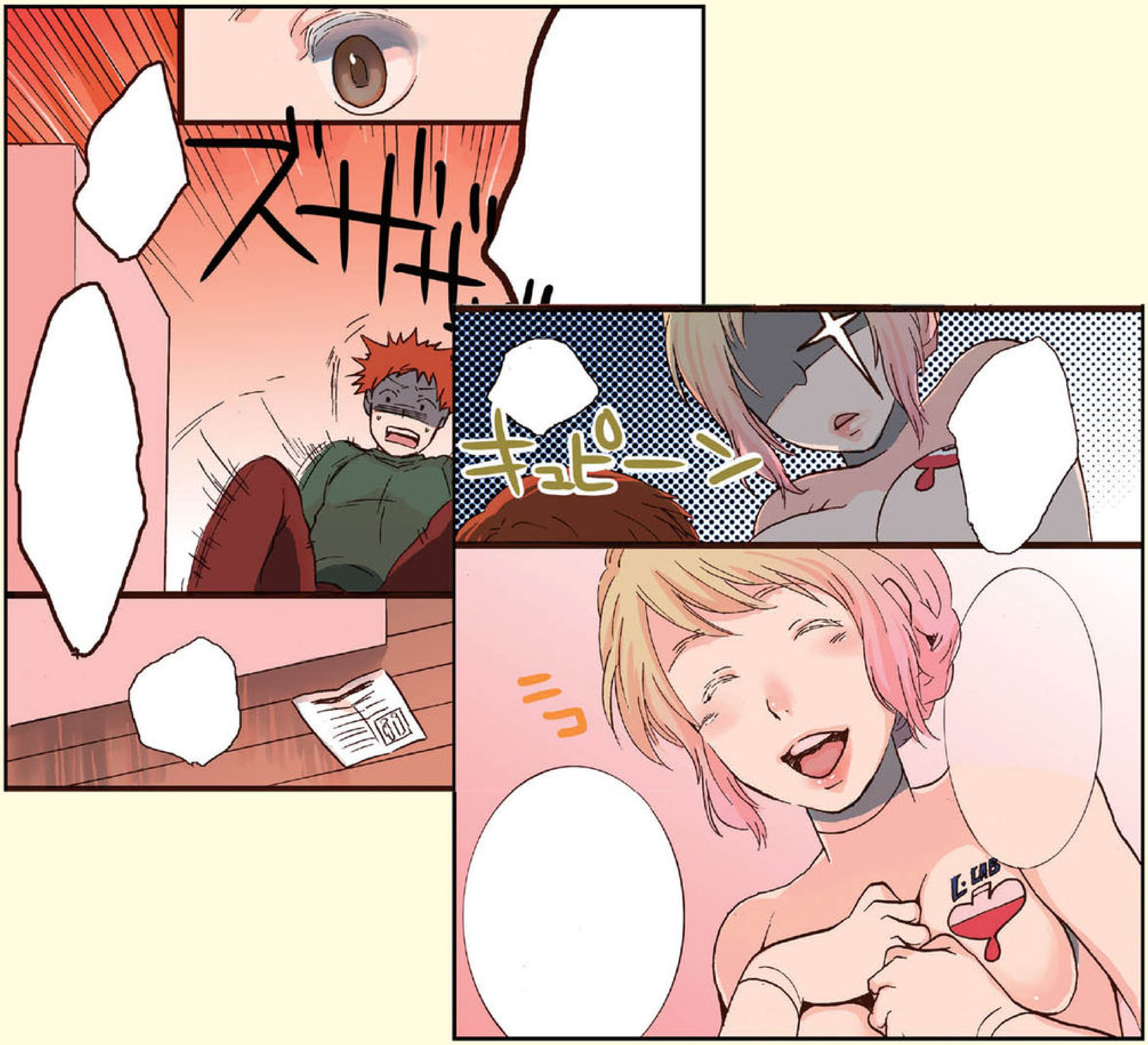
A 描きやすいソフトがあるとネットで評判でしたので、導入いたしました。コミックスタジオのサポートも終了しますし、こちらに徐々に乗り換えて行きたいと…！

クリップスタジオのおすすめポイントは？ Q04

A 私の場合、線画がぴしっとしていないので「隙間閉じ」の機能はコミックでもカラーでも重宝させて頂いております。他にも定規機能が充実しているのが嬉しい所です！　慣れてくれば直感的に作業できますし、マンガ製作の相棒としてぜひ沢山使ってください。

第4章
タテ描きマンガの描き方編

朔月

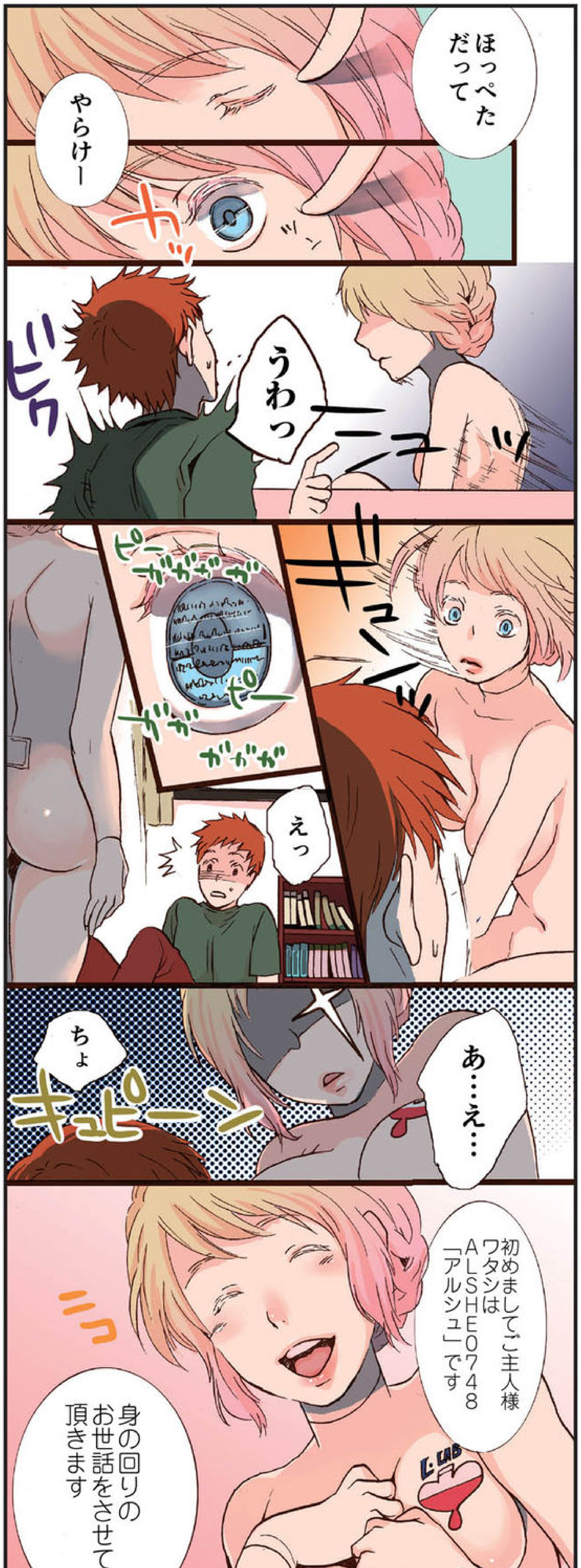


第4章にて解説する内容は、
ここ最近ウェブなどでみられるようになったタテ読みマンガを制作するワザだ。
一般的にイメージされるような、横向きに読んでいくマンガとは違い、
コマの使い方や視線の動きが独特になるため、制作するうえでは“縦”を意識した構成にする必要がある。
本章では、タテ読みマンガならではの描き方を朔月氏が解説する。


取扱説明書
FOR YOU♥
LOVE♡LABO
アルシュ

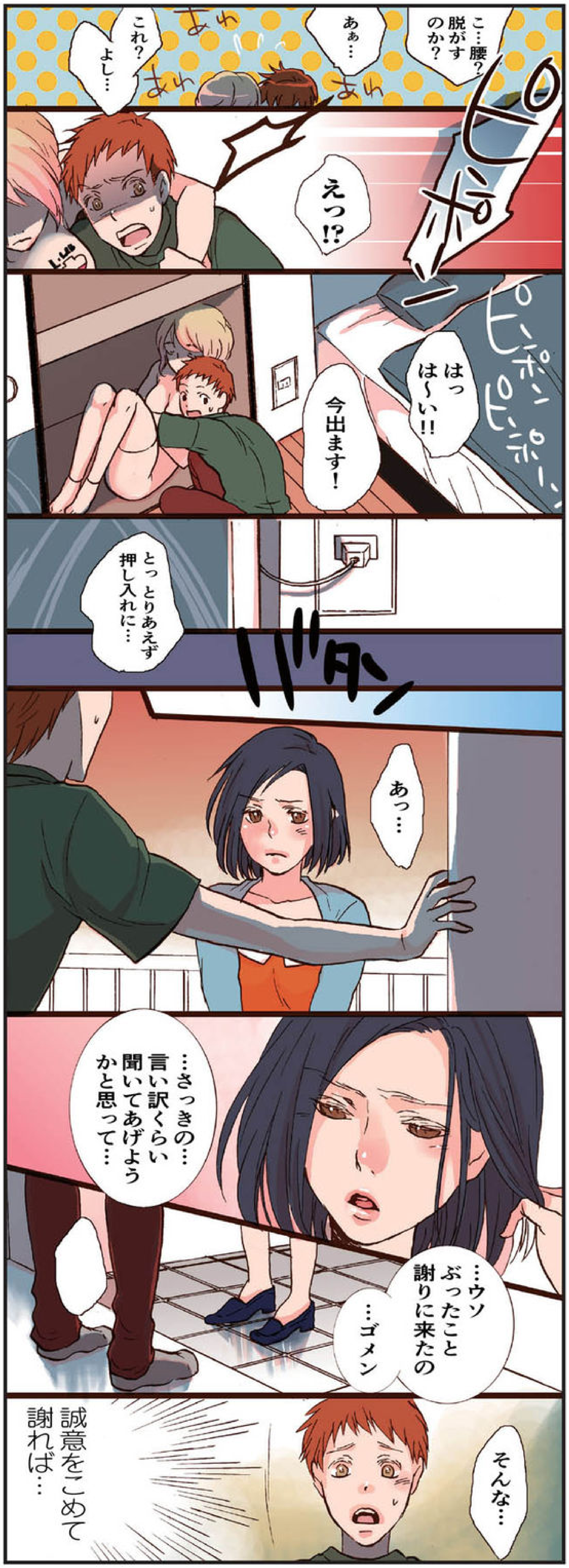

パンッ
大嫌い!
あ…!
ずーーん
ひどい日だ…
…えっ?
何だ…コレ?
FOR YOU
LOVE♡LABO
あー…重かった
何が入ってんだ?
大体抽選って何だ?
懸賞なんて出したおぼえ
な——
かぱっ

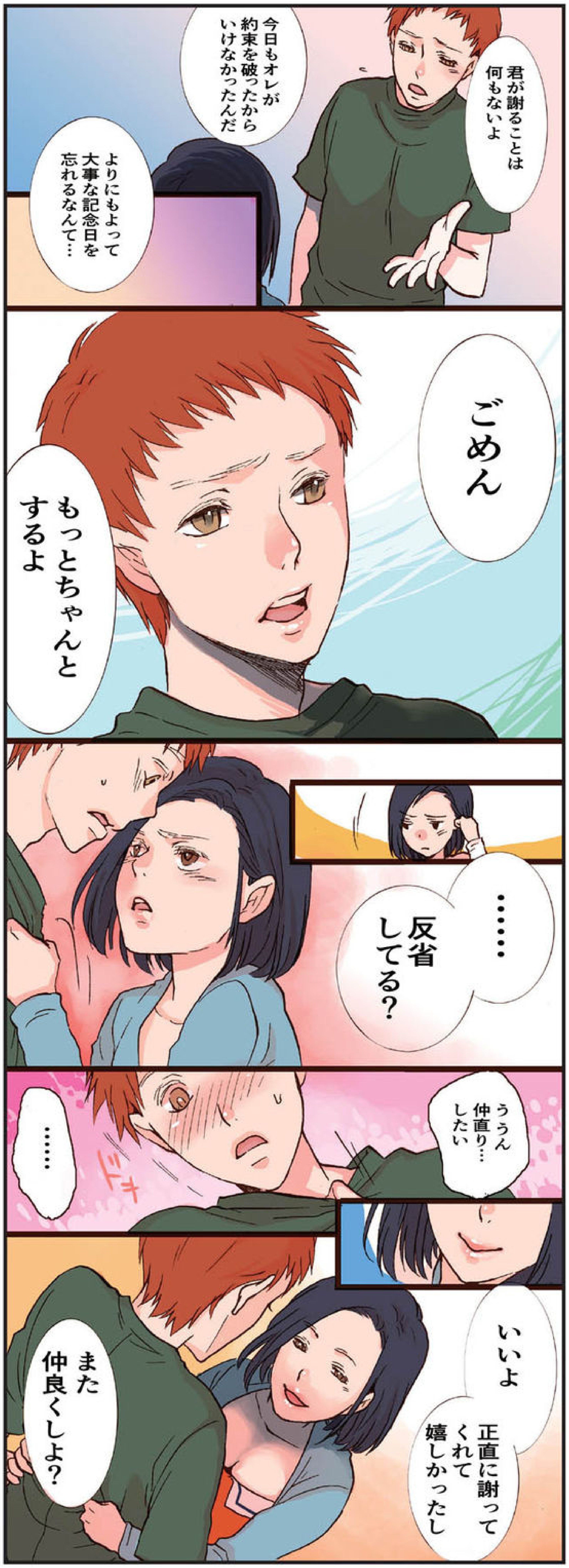

うわあああっ
ひとっ
人がはいっ――
ズザザザザッ
…ん?
おめでとうござい
ます!
あなたは日本国内
独身男性約一六〇
より抽選で選ばれ
お届けしたのは
試作機です♪
炊事洗濯掃除はも
ある程度まではで
言葉も理解しま
あっ…アンドロイド?
これが…?
ウソだろ…?
こんな…人間といっしょじゃねぇか

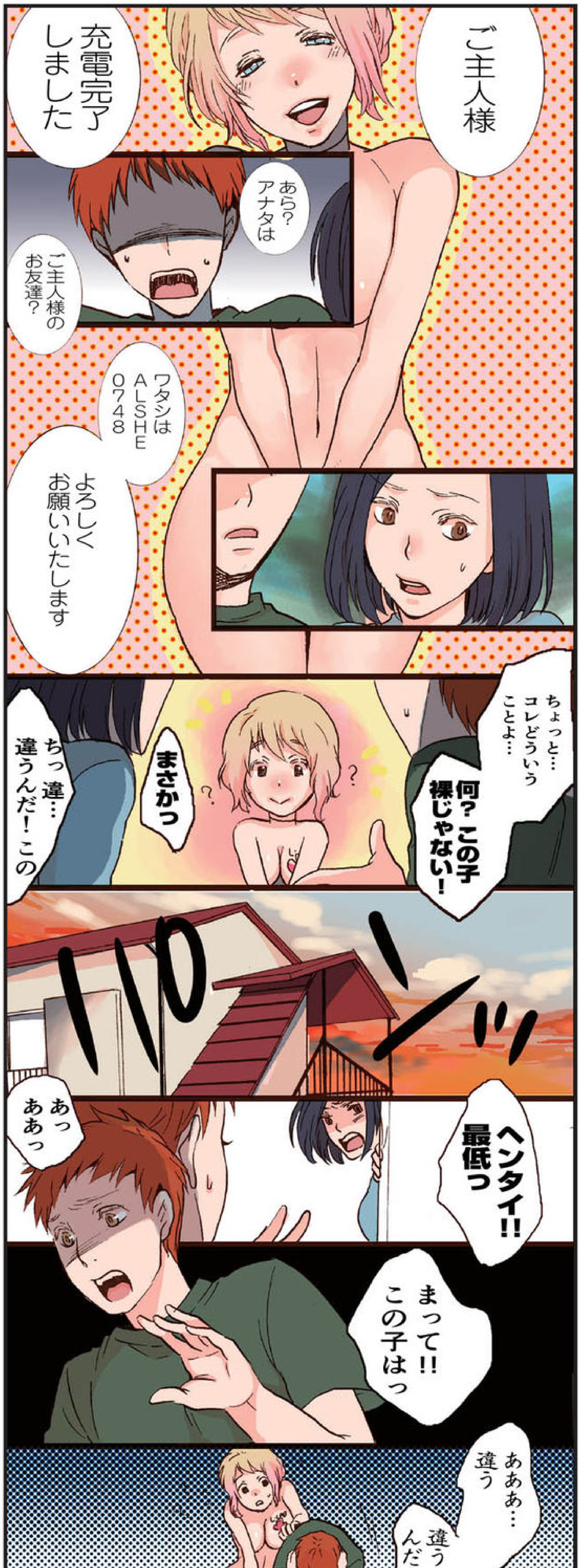

ほっぺただって
やらけー
カッ
ビクッ
うわっ
ニュッ
ピーガガガガ
ピー
ガガ
ガガガ
ギュン
えっ
ちょ
キュピーン
あ…え…
ニコ
初めましてご主人様
ワタシはALSHE0748「アルシュ」です
身の回りのお世話をさせて頂きます

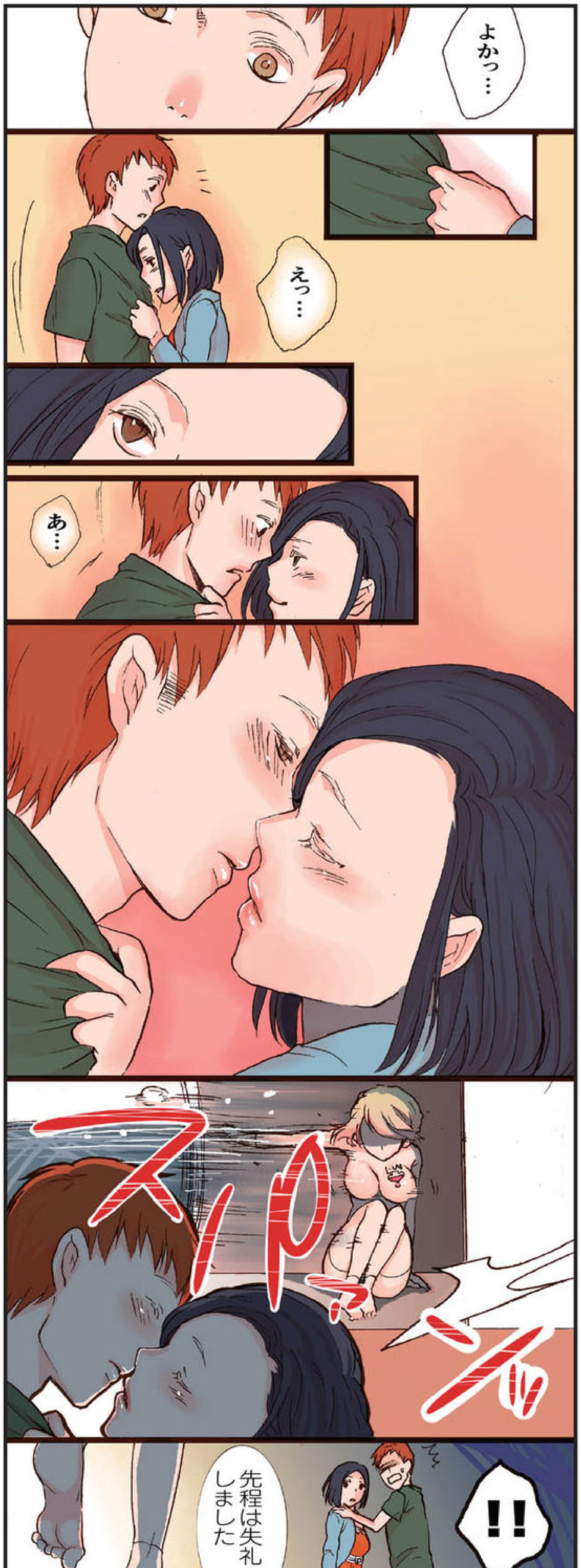

何でもお申し付けください
は…
はぁ…?
どうぞ召し上がってください
うわっ
すっげぇ!
ほわわん
ぱく
うっめー!! ありがとな
いいえ
良かったです
へっ?
なんだか元気がないご様子でしたので…
少しでもご気分を明るくできたら
とてもうれしいです
ワタシはご気分を感知することしかできませんが
……


何でもお話ください
実は彼女とケンカしたんだ
オレが悪いんだ 大事な記念日を忘れて…
ギュッ
大丈夫です ご主人様
人間には許す心があります 誠意をこめて謝れば
きっと許してくれます
必要なら
アルシュも
お手伝…
…? どうしたのアルシュ?
ガクンッ
まもなく充電が切れます
腰部のプラグからコンセントにつないでください
!!


こ…腰？脱がすのか？
あぁ…
これ？よし…
ピンポーン
えっ⁉
はっ はーい‼
今出ます！
ピンポンピンポーン
とっとりあえず押し入れに…
バタン
あっ…
…さっきの…言い訳くらい聞いてあげようかと思って…
…ウソ ぶったこと謝りに来たの
…ゴメン
そんな…
誠意をこめて謝れば…


君が謝ることは何もないよ
今日もオレが約束を破ったからいけなかったんだ
よりにもよって大事な記念日を忘れるなんて…
ごめん
もっとちゃんとするよ
……
反省してる？
うぅん 仲直り…したい
……
いいよ
正直に謝ってくれて嬉しかったし
また仲良くしよ？


ご主人様
充電完了しました
あら? アナタは
ご主人様のお友達?
ワタシはALSHE 0748
よろしくお願いいたします
ちょっと… コレどういうことよ…
何? この子 裸じゃない!
まさかっ
ちっ 違… 違うんだ! この
パンッ
ヘンタイ!! 最低っ
あっ あぁっ
まって!! この子はっ
あぁあ… 違う
違うんだ~


よかっ…
えっ…
あ…
ズパァンッ
!!
先程は失礼しました

Lesson 01

タテ読みマンガのプロットを考えよう

マンガを描くにあたり、まずはどんな内容にするかを考える。
商業ではさまざまな条件を課せられることもあるので、
それらをふまえつつ、自分の描きたい作品を作ろう。

マンガのネタを考えよう

マンガを制作する前に大まかな条件は確認しておきましょう。恐らく「ページ数」、「どこに掲載されるのか（紙媒体なのか、電子媒体なのか）」、「掲載媒体の判型」、「商業か同人か」、「カラーマンガなのかモノクロマンガなのか」、「要求のテーマはなにか」、「使用するソフトはなにか」になるかと思います。

条件がはっきりとしたら、マンガのネタを作りましょう。テーマとしては「ラブコメ系」というオーダーなので、まずは3つほど案を考えてみました。このとき、同じようなネタでは一緒にボツになる可能性があるので、ネタごとに違う登場人物で考えてみます。すると、それに紐づくストーリーにも違いを出しやすくなります。今回は「双子の兄妹」と「男子高校生と女性教師」という違う関係性の組み合わせや、人間ではない「女性型アンドロイド」で考えました。

条件

- ページ数
- 判型
- カラー／モノクロ
- 掲載媒体
- 商業／同人
- テーマ
- 使用するソフト

ネタ候補

●女性型アンドロイド

主人公（男）が彼女に振られてやけ酒していると、怪しいサイトでうっかり購入してしまったアンドロイドが突然自宅に届く。人間そっくりで柔らかくて、とても可愛い。振られたばかりで人恋しいので、甘やかしてくれそうなアンドロイドにぐらっと気持ちが傾きそうになったところで、元彼女が謝りに登場し、ほかの女性（にしか見えないアンドロイド）といちゃついていることに怒って（もちろん男は言い訳するが）、帰ってしまう。

●双子の兄妹

双子の兄と妹は感覚を共有している。具体的には悲しい気持ち、うれしい気持ち、怒りなどなどが相手に伝わる（心を読める訳ではない）。兄には、付き合ってはいないが仲のいい女子がいて、それがおもしろくない妹。ある日兄はその女の子と出掛けてしまう。うれしい、楽しい、などなどいろんな感覚が妹に伝わる。妹は兄がその女の子に取られるのではないかと妄想を膨らませて酷く傷つく。その痛みは兄に伝わり、兄が帰ってくる。兄が自分を心配してくれたこと、優先してくれたことをよろこぶ妹だった。

●男子高校生と女性教師

舞台は学校の教室で、主人公の男子高校生は担任の女性教師がいつも自分に意味深な視線を送ってきていることに気が付いていた。その意味を考えているうちに、男子高校生らしい妄想の世界を広げていく。そんな折、昼休み（もしくは放課後）に教諭室に来るようにと女性教師に告げられ、訳が分からぬまま教諭室に向かうと、女性教師から優しく頭をなでられる。とうとう妄想が現実になったかと期待する男子高校生だが、実は毎日寝癖つけてくることが気になっていたということで、やはり、妄想は妄想だった。

プロットを書き出そう

編集さんとの打ち合せの結果、今回は「女性型アンドロイド」のネタでいくことに決まりましたので、今度は詳細なストーリーを考えていきます。今回の「女性型アンドロイド」では、「かわいい女の子が側で自分の世話を焼いてくれる」ということと、プレゼントの箱を開けるとき誰しもが感じるワクワクなど、そういうものをネタにしたらどうかなと考えていました。なので、それらの演出を盛り込めるよう考えながら、ストーリーの展開を考えていきます。

ストーリーの流れは「起承転結」に沿って考えています。「彼女に振られ、女性型アンドロイドが届く」という「起」があり❶❷、「女性型アンドロイドに傷心を癒してもらう」は「承」❸、「彼女が戻ってきて、仲直りをする」のは「転」❹、そして最後に「女性型アンドロイドを見た彼女が怒り、結局振られてしまう」ことが「結」❺となっています。

起 彼女に振られてしまう
↓
家にアンドロイドが届く
↓
承 アンドロイドのおかげで元気を取り戻す主人公
↓
転 突然彼女が戻ってきてアンドロイドを慌てて隠す
↓
結 仲直りができたかと思いきやアンドロイドのせいで結局振られる

COLUMN プロット作成時のテンプレート

プロットは可能な限り詳細なものを作成することができれば、ネームを作成する際に悩むことなくスムーズに作業できます。そのため、プロット作成時に必要だと考えるもののテンプレートを活用しています。特に「内容詳細」❹は、大雑把でも構わないので、起承転結のページ配分を書いておくと、ネームを作成するときの目安にもなります。加えて、大事な部分の指定（大ゴマにする、「ガーン！」といった心理描写を盛り込む）を書き込んでおくなどして、あとでわかりやすいようにしておくとよいでしょう。

❶
●仮タイトル
アンドロイドのネタ
「彼女に振られた俺は仕方なくアンドロイドと暮らす事にした」

❷
●登場人物
主人公（男性）　大学生くらい/20歳前後
平均的な容姿の男性。顔がいいと状況的に嫌みになりそうなので平凡な顔つきに。
すれ違いで彼女に振られる（浮気とか我が侭とかそういう理由ではないです）幸が薄そうで、良くも悪くも年相応の青年。

アンドロイド（女性）　10代後半くらいの外見
可愛らしい系。髪の色や装飾具、服装などで「人間じゃない」感じを出します。
優しく健気な性格だけど、あくまで「機械」なので空気を読んだり気持ちに共感したりはできない。

彼女　主人公と同じような年頃
アンドロイドがかわいめなので大人っぽい容姿に。服装もフェミニンよりはコンサバ。
ちょっと気が強い印象をうける女性。

❸
●あらすじ
彼女に振られ、傷心の主人公の元へ、覚えのない懸賞から大きな箱が届く。その中には、人間と見間違えてしまう程精巧につくられたアンドロイドだった。アンドロイドが主人公の身の回りの世話（食事など）をし、そんなアンドロイドに最初は戸惑っていた主人公も、心を開きアンドロイドに彼女と別れてしまったことを相談する。主人公はアンドロイドに励まされ、彼女とやり直そうと決心するが、そこでアンドロイドの電池が切れてしまう（アンドロイドの充電は服を脱がさないとできない）。また、タイミング悪く彼女が主人公の家に訪れる。主人公は慌ててアンドロイドを隠し、彼女と和解しようと試みる。彼女の方もそのつもりで来ていたらしく、彼女との和解しいい雰囲気になる……が、そこへ全裸のアンドロイド登場でまた彼女には振られてしまう。

❹
●内容詳細
ページ：1P/1列
場面：帰り道夕暮れ
彼女にビンタされて振られる
↓
ページ：1P/1列の半分
場面：自宅
傷心のまま帰宅
↓
ページ：1P?2P/2P頭くらいまで
自分あてに巨大な荷物が届いている
カードに「あなたは厳正なる抽選のもと当選しました。景品です」と書かれている
中身はアンドロイド
↓
ページ：2P/1列とちょっと
場面：自宅の自室
怪しいし突っ返すべきと思いつつも振られて人恋しい
ちょっとだけ…と思いつつ起動してしまう
↓
ページ：2P/2P残り?3P1列の半分
アンドロイドは優しくて健気な感じの女性
料理したり掃除したり、笑顔で接してくれる
※ただし、あくまで「機械」なので、共感したりはできない
事実として受け入れるだけ（例：彼女と別れて悲しいとか）
↓
ページ：3P/1列（充電まで）
彼女を忘れられない主人公
そのことをアンドロイドに話している途中にアンドロイドが電池切れ
↓

Lesson 02

登場キャラクターをデザインしよう

マンガのネタが決まったら、キャラクターをデザインします。
髪型や服装など、考慮すべき点はいくつかありますが、
特に「そのキャラクターが動いているシーンをイメージできるか」が重要です。

キャラクターを考えるために

キャラクターをデザインする前に、作品に登場するキャラクター数や、主要なキャラクターの性格などを決められると、各キャラクターの特徴が決めやすくなります。例えば今回は、主人公である男性とその彼女、女性型アンドロイドの3人が登場しますが、女性がふたりなので、そのふたりの容姿に差をつけています。ひとりは大人っぽく、ひとりは可愛く。面長と丸顔、黒髪と茶髪、髪の毛の長さなどで違いを出し、読者が混同しないよう注意します。個人的には、キャラクターの身長差にも気を配りました。また、今回はカラーマンガなので、キャラクターが並んだときの、色の相性にも注意が必要です。加えて、タテ読みのマンガなので、キャラクターの全身や、それに近い構図を描く機会も多くなる可能性があります。なので、全身の服装も想定したおいたほうがよいです。

プロットを制作しているときに想像していたキャラクターがあると思います。まずは、それを形にしてみましょう。もしイメージが固まらないときは、「これは絶対ないだろう」というものなども一度描いてみると、とっかかりになることがあります。また、他者に相談してみるというものおすすめです。

登場人物は?

男女比は?

どんな性格をしている?

服装は?

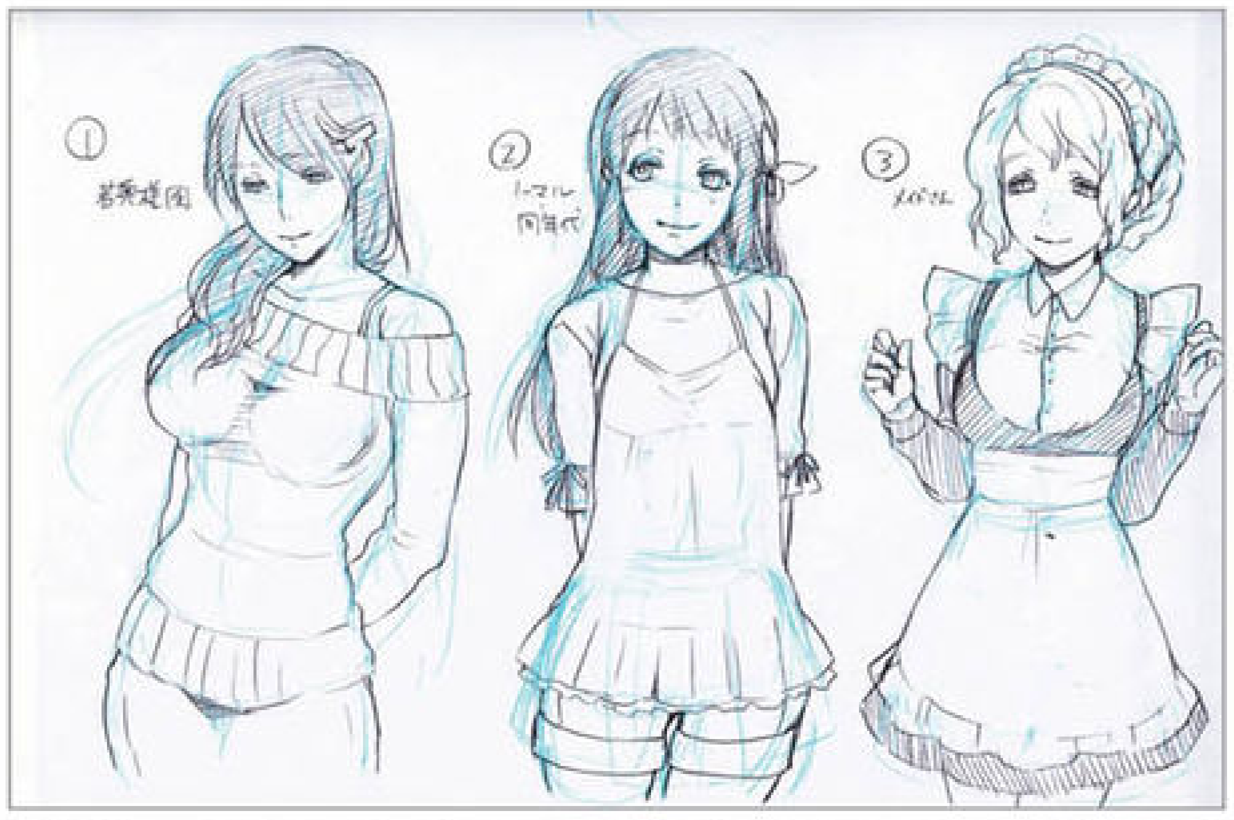
肩書は?

年齢は?

キャラクターをデザインする（ベース）

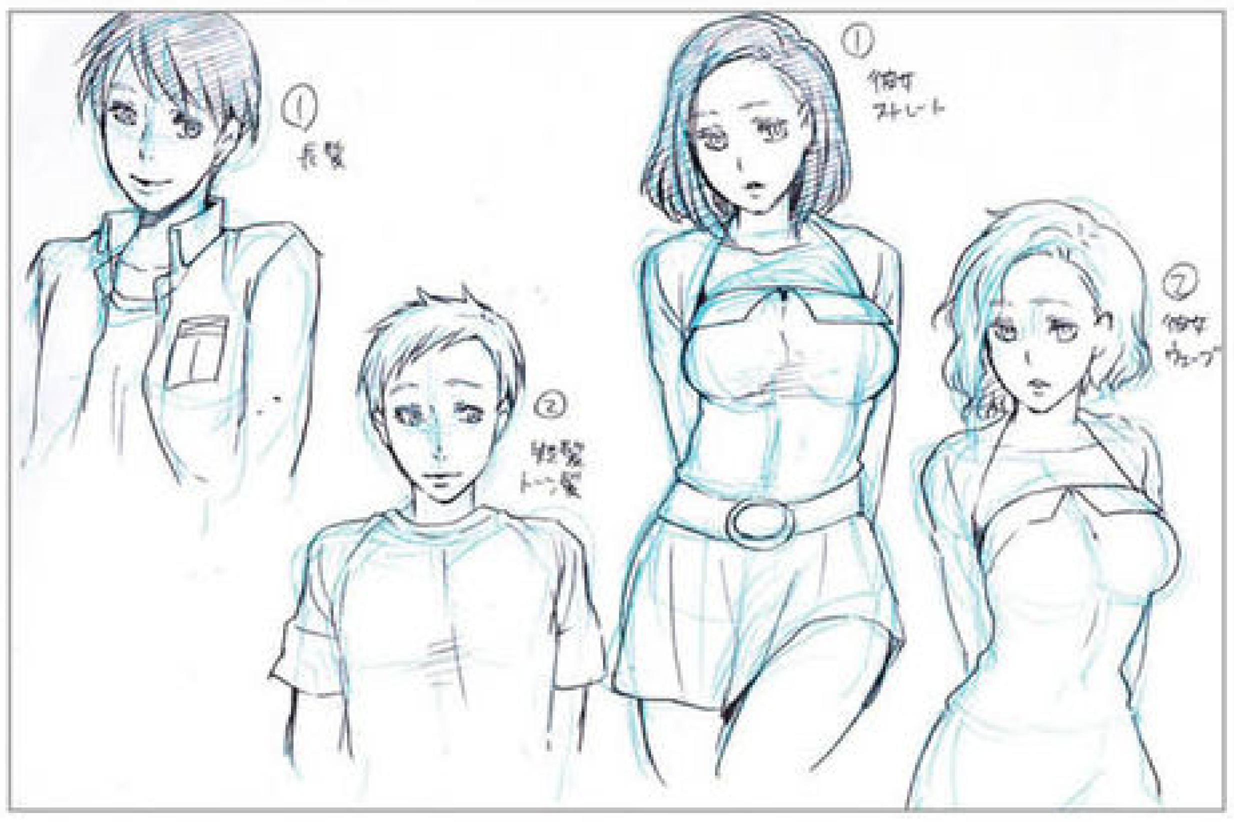
今回のストーリーではアンドロイドがメインなので、ある程度スタイルがよく、容姿がいいという要素は必須です。しかしあまり奇抜すぎると、扱いづらく、また読者にも受け入れられない可能性があるので、キャッチーな可愛さも表現したいと考えています。まずは候補を複数を作り、そのなかで一番しっくりきた「メイドさん」を選びました。ただ、ぱっと見てあまりに機械らしいと思われる容姿では、せっかく「ちょっとだけある男女の空気感」を演出する余地もなくなるので、人間らしさも残しています。そのほか、主人公の彼女に関してはとにかくアンドロイドとの描き分けをメインに考えて描いています。また、今回の主人公は読者目線になることを意識しているので、目立つ外見にしないよう注意しました。

●アンドロイド



「人型のアンドロイド」という特殊な性質なので、その特徴を生かすならと考え、普通の服ではなくメイド服を着たものにします。また、優しい性格を想定しているので、垂れ目にしました。

●彼氏／彼女

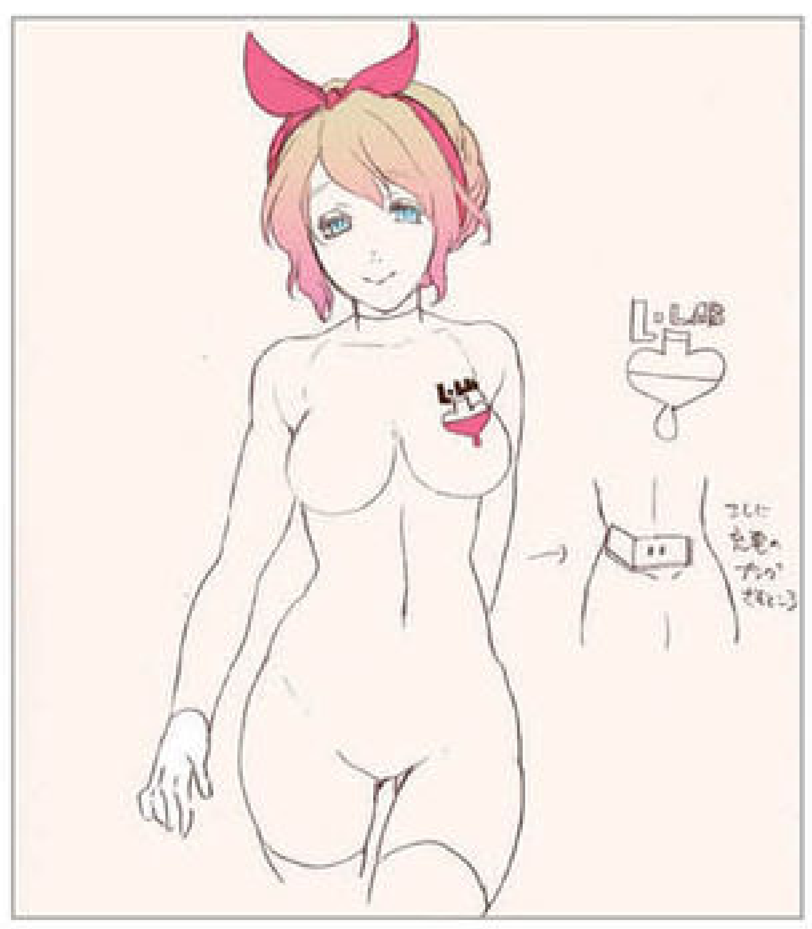


彼女は大人っぽく、髪の毛の色は抑え目で、服装もメイド服に比べて落ち着きを持たせつつも、コケティッシュなものにしています。

キャラクターをデザインする（カラー）

キャラクターのベースが決まったら、続いてカラーを決めます。アンドロイドは、肌の色を白く、そして髪の色を派手な色にし、常人離れした外見を印象付けました。なので、メイド服に関しては派手な装飾や色合いは使わずに、地味目にしています。最後にアンドロイド以外のキャラクターにもカラーを設定します。主人公の彼女は髪の色を黒色にし、アンドロイドが暖色系の温かいイメージなので、彼女はどちらかというとクールなイメージを与えます。また、女子ふたりがカラフルなので、主人公の色味はシンプルにします。





Lesson 03

タテ読みマンガのネームを描こう

マンガの設計図とも呼べるネームでは、コマ割りをしていきます。想定しているシーンをどんな配分で、どう演出するかが重要になり、作者の腕の見せ所でもあります。

ネームを描き出す前に

ネームを描いていくにあたり、まずは原稿用紙を準備する必要があります。今回の作品ではネームと、その後工程である下描き、ペン入れまでをアナログで描き、そのスキャンデータをCLIP STUDIO PAINT EXで用意した原稿用紙に貼りつけています。

原稿用紙の設定はプリセットとして用意されているものがあります。ただ今回は、縦に読んでいくマンガなので、プリセットのキャンバスサイズではサイズが合わず、カスタムで設定しました。キャンバスサイズに関しては媒体によって違ってきます。基本的にウェブ上での公開を想定しているタテ読みのマンガでいうと、投稿するサイトによってその規定があると思いますので、それを確認しましょう。ただ、もし印刷をする場合は、モノクロであれば解像度は600dpi以上、カラーであれば350dpi以上でないと、印刷した誌面が粗くなってしまいます。

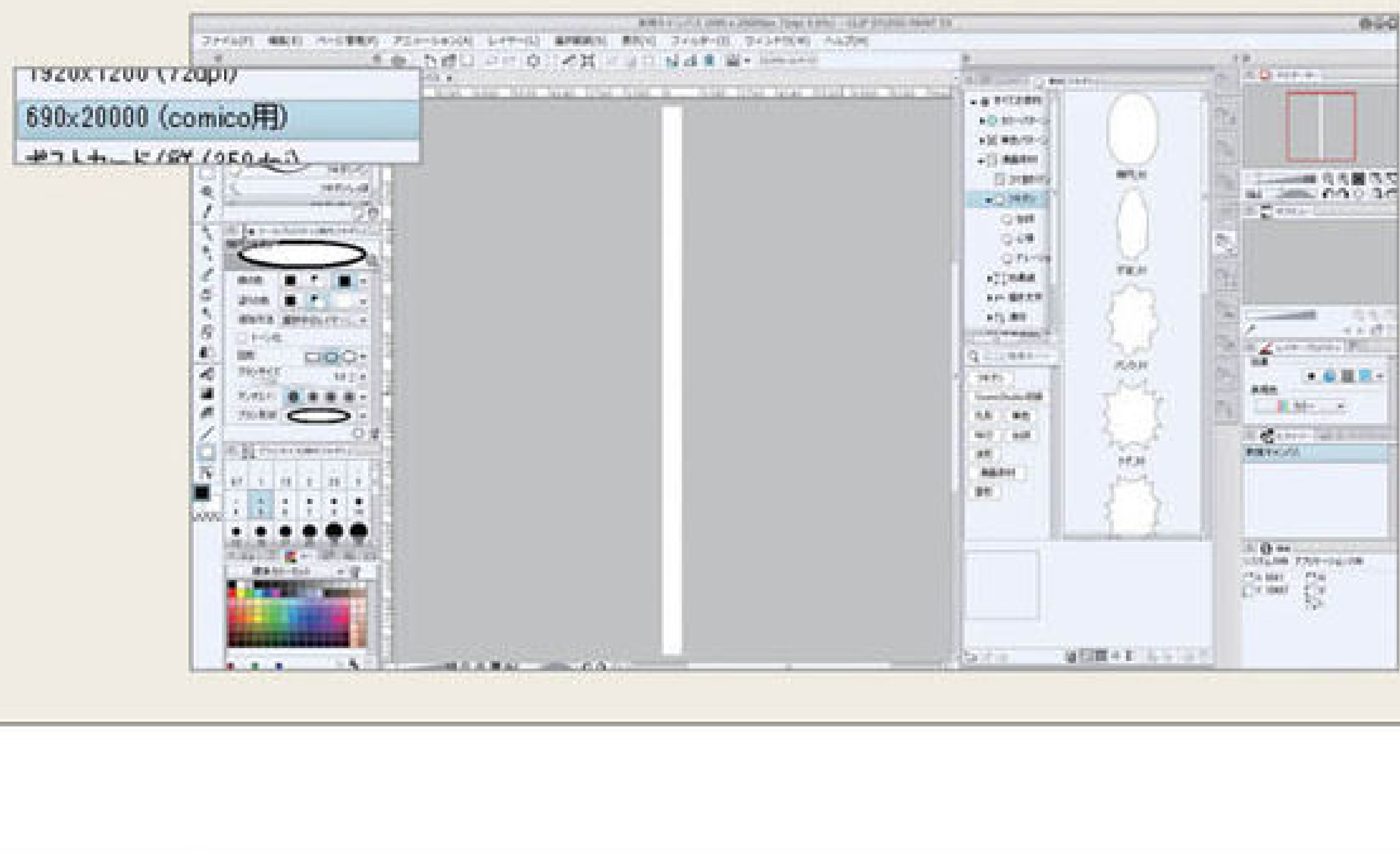






COLUMN comico用の判型

CLIP STUDIO PAINT EXでは、2015年9月のアップデートで、用紙のプリセットに投稿サイト「comico」へ投稿することができるキャンバスサイズを実装しています。このキャンバスサイズは横690×縦20000pixelとなっていて、実際にcomicoに投稿できるマンガ原稿も縦は最大20000pixelなので、このキャンバスに収まるように制作すれば問題ありません。



ネームを描こう（導入の描き方）

それではネームを描いていきます。まずは導入となる部分を描いていきますが、ここは当然ながらマンガを読むに当たって、一番最初に読者が読む部分になりますので、ここである程度興味を引くような仕掛けを用意したいです。そこで、ひとコマ目で住宅街の背景のコマを用意し、このコマで「物語の時間帯」と「現在位置」を描きつつ、「パンッ」という描き文字を加え、読者に「何が起こったんだ?」という疑問を抱いてもらいます。そのあとに頬を抑えている男性と、手を上げている女性が登場することで、先ほどの擬音は「女性が男性を叩いた音」だと分かり、状況だけで「主人公が彼女に振られた」ことを説明しています。導入は説明をあえて少なくし、勢いのある展開を見せることで「これからどうなるんだろう」と読者に興味を持ってもらう演出は、多くの作品でみられる有効な手法だと思います。

プロットでは「彼女に振られてやけ酒している」という始まりでしたが、やはり絵的に暗すぎるかなと思ったのと、出だしの勢いに欠けてしまうと思い、変更しました。プロットからネームに起こす際、変更を加えることはよくあります。実際に絵で描いてみてしっくりこない場合は、演出を変えてみてもよいと思います。



一番最初のコマは、住宅街の背景と「パンッ」という擬音の描き文字だけで、何が起こっているのかはまだ描きません。

頬を抑えている男性と手を上げている女性だけで、セリフはありません。しかし、それだけでも十分状況は説明できています。

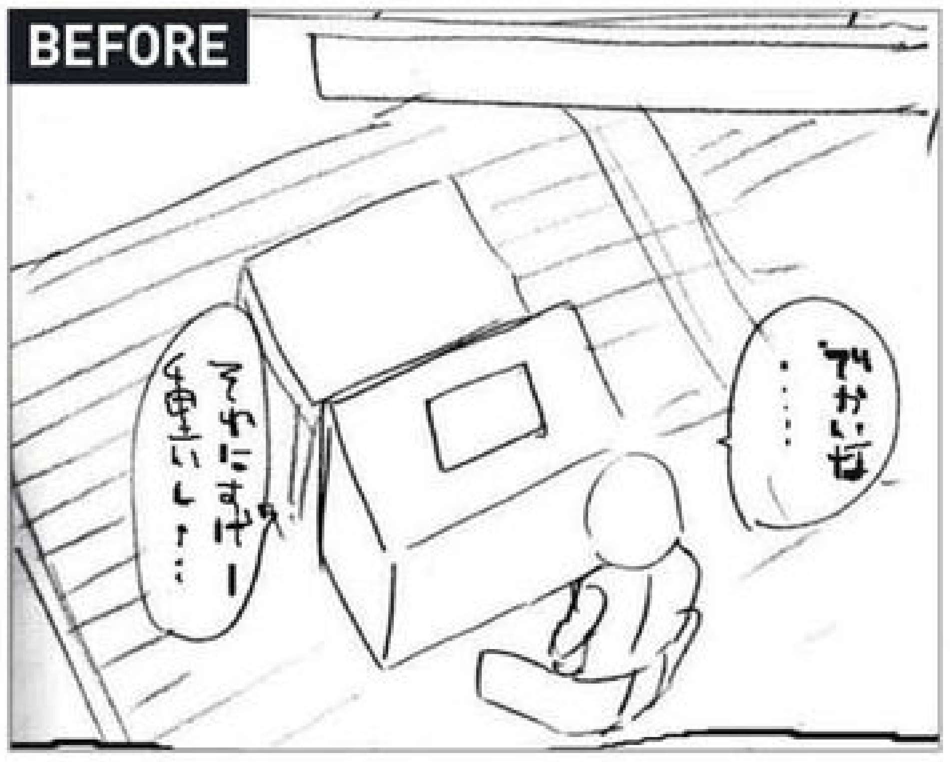
COLUMN　シーンを切り替える「切り替えゴマ」を使う

場面を転換する際に、よく用いられる手法として、「切り替えゴマ」という何も描いていないコマを、転換前と後のコマの間に挟むことがあります。ただ、縦にスクロールして読んでいくマンガの場合は、あえて切り替えゴマを挟まず、スマートフォンやPCの画面の表示範囲を超えるくらい、コマとコマの間を広く開けることで、場面を転換する手法も有効だと思います。



ネームを描こう（家の間取り）

続いて、家の前に届いていたプレゼントボックスを主人公が家の中に入れるシーンを描きました。最初は俯瞰の構図を想定していましたが、このあとのシーンで「押し入れ」を使用したいと考えています。なので、ここでは主人公の部屋がどのような構造になっているか、わかりやすくするために主人公の部屋の玄関からの構図に変更しました。これは担当の方と相談して決めたのですが、このように、ネームの内容を他人と相談してみるのは、よりよい作品を作る上で単純ながら有効な手段です。





ネームを描こう（背景の文字）

ここのコマでは紙に書いてある説明を、背景に載せてみました。内容が、ストーリー上重要になってくるのであれば、紙面を見せる、もしくはフキダシを用意したほうがよいですが、そこまで目立たせる必要がないであれば、背景にして、大体の内容が伝わるようにすると、ほかの背景とも違って面白いと思います。



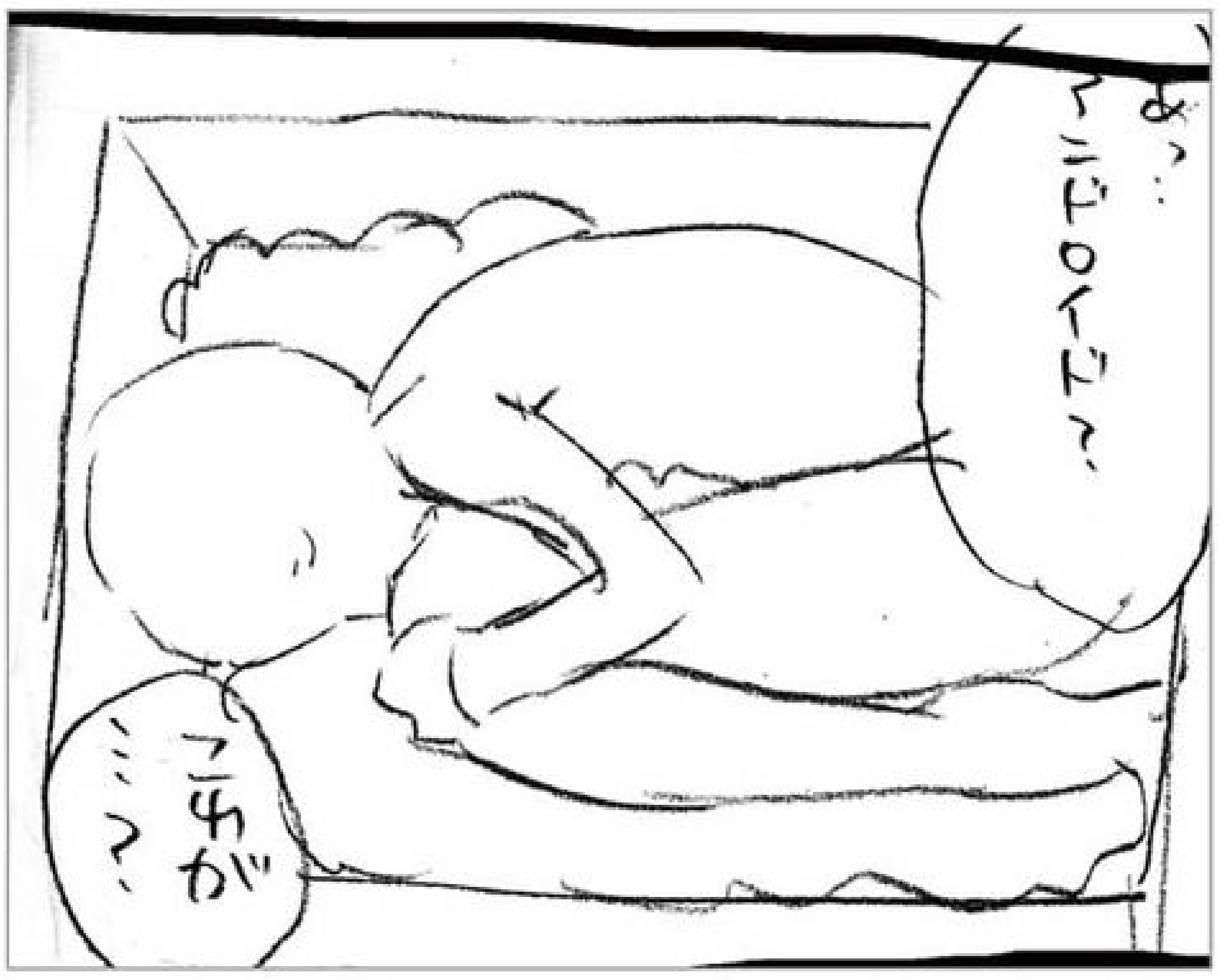
主人公がアンドロイドが入っているプレゼントボックスを開けたとき、一緒に箱に入っていた紙を見つけ、手に取って読んでいるシーンになります。



背景に記載する文字は、ネームの段階ではペンで描いておき、ペン入れの段階で打ち込みます。それから、仕上げの段階でカラーを塗って仕上げました。

ネームを描こう（アンドロイドのギャップ）

今回のストーリーのメインであるアンドロイドを登場させるにあたり、機械でありながら、人間らしさを持っているというギャップを表現していきたいと考えました。そこで、プレゼントボックスを開けたときのアンドロイドの登場シーンですが、これは一見人間に見えるように描いています。そして、そこから起動した瞬間に、一気に機械らしい行動をさせることで、やはりアンドロイドだという印象を読者に与えます。しかし、そのあとにアンドロイドのまるで人間のような柔らかい笑顔を描くことで、「非常に人間らしいアンドロイド」という、彼女特有の魅力を演出させようと考えました。



アンドロイドの初登場シーンは、一見人間にしか見えないように描いています。



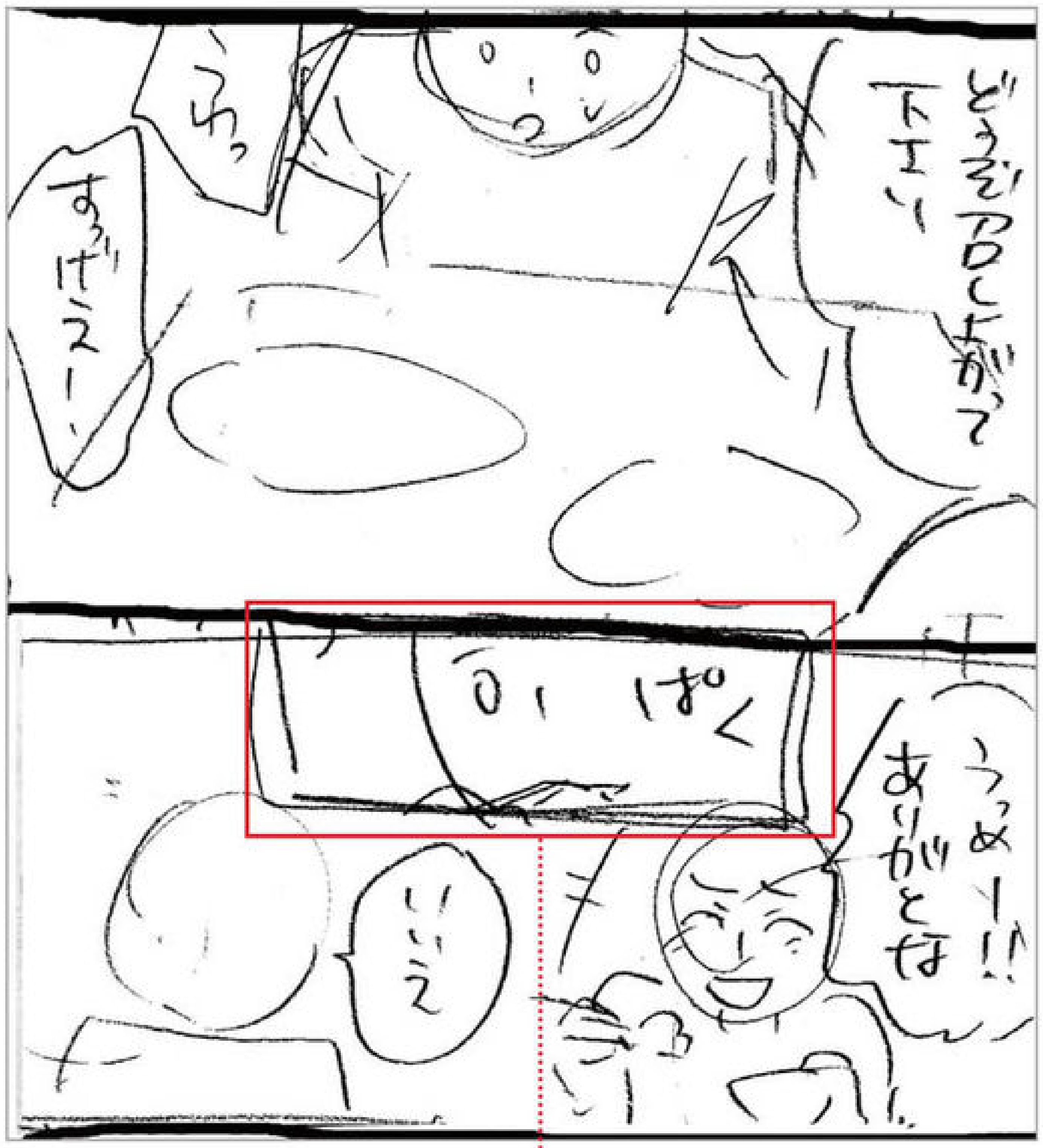
今度は人間らしさが一切ない、機械であるアンドロイドらしい一面を描きました。



アンドロイドの柔らかい笑顔を描くことで、機械でありながらも人間らしさを持たせてあげます。

ネームを描こう（小さなコマ）

コマ割りをする際、ほかのコマとあまり変わらない大きさで描くほどの内容ではないにしても、それがないと流れとして少し違和感がある場合、小さなコマにしてコマの上に配置してもよいと思います。今回は主人公が食事をしているシーンですが、食べ物を口に入れるシーンをほかのコマ程の大きさにすると、かえって流れが悪くなる気がしたので、小さいコマにしてみました。

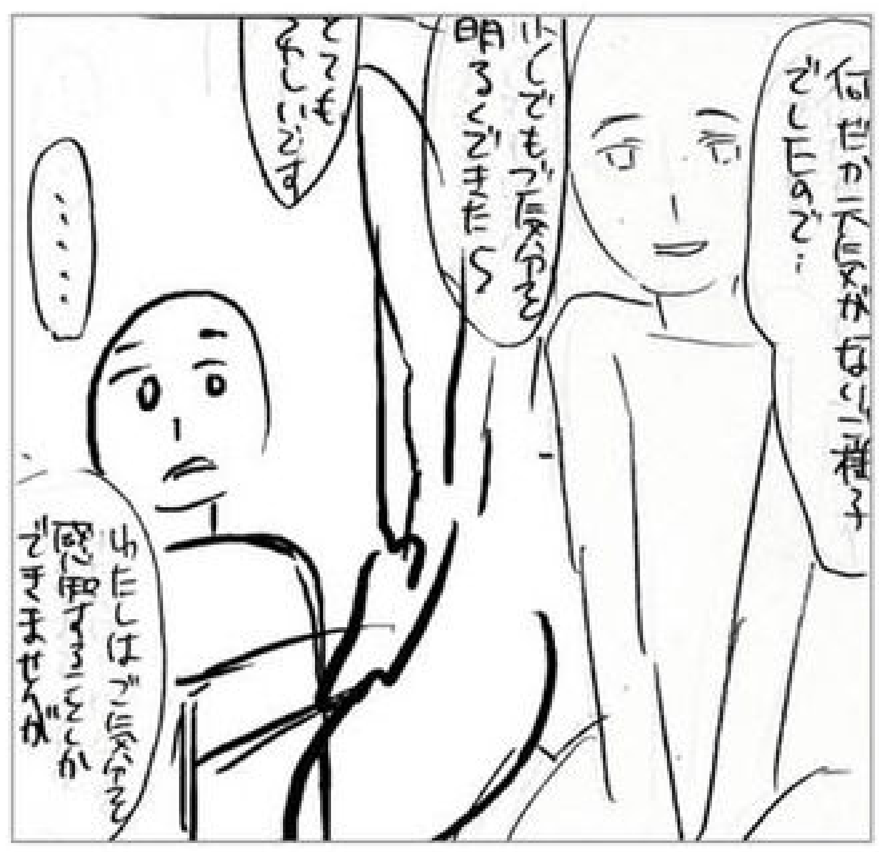


前後のコマの境界に配置して、ほかのコマに描かれている内容を邪魔しないようにします。

ネームを描こう（大きなコマ）

先ほどの小さいコマとは対照的に、ほかのコマよりも大きいコマを使う場合もあります。より読者に見てほしい印象的なシーンは、思い切ってコマを大きく取ってしまいましょう。コマの抑揚をつけると、読み応えのあるマンガになると思います。逆に四コママンガなど、平坦なコマ割りをしていくマンガもありますので、描きたいマンガに合わせましょう。





TIPS ぶち抜き

マンガのコマを飛び越えて、キャラクターなどを描くことを「ぶち抜き」という。非常に勢いのある表現にすることができる手法ではあるが、あまり多用してしまうとメリハリがなくなってしまうので、使いどころは注意する必要がある。

第1章
第2章
第3章
第4章
第5章

ネームを描こう（伏線を張る）

マンガに限らず、読者を楽しませる手法として、後々の展開を前のページで匂わせておく手法、いわゆる「伏線」というものを、本作でも取り入れていきたいと思います。

今回のマンガのオチとしては、仲直りに来た彼女に裸のアンドロイドが見つかってしまい、誤解されて結局振られてしまう展開にしようと考えました。アンドロイドは登場こそ裸ですが、途中でメイド服を着ます。そこで、アンドロイドがメイド服を脱ぐシチュエーションとして「充電が切れてしまい、充電するにしてもプラグの差し込み口がメイド服を脱がさないと見えない場所にある」という演出を考えてみました。プラグの差し込み口は腰あたりにして、あとはそれを、事前に描写しておくだけです。今回は起動した直後のシーンで描いておきました。



アンドロイドがメイド服を脱ぐシチュエーションとして、充電が切れる演出を用意しました。メイド服はちょうどワンピースになっているので、腰の部分だけをはだけさせることができないという、メイド服の設定をうまく利用できそうです。

●伏線の場所



実際の完成原稿でも、アンドロイドが起動するシーンで充電用のプラグを描いています。

ネームを描こう（顔のアップ）

印象的なシーンはコマを大きくするという手法がありますが、コマを大きくする以外に印象を強める方法として、「アップ」も単純ながら効果的です。ここでは仲直りに来た彼女に、主人公も素直な気持ちで謝罪をするシーンなのですが、最初はふたりが並んでいる構図にしていました。しかしこれではせっかく主人公が格好いいシーンなのに、あっけない気もします。そこで、思い切って主人公の顔をアップにしてみました。

BEFORE



変更する前に比べると、主人公の格好よさが増しているかと思います。加えて、今まで無愛想だった彼女の顔が少し崩れて可愛くなるシーンでもあるので、彼女の顔もアップで描いてみました。

AFTER

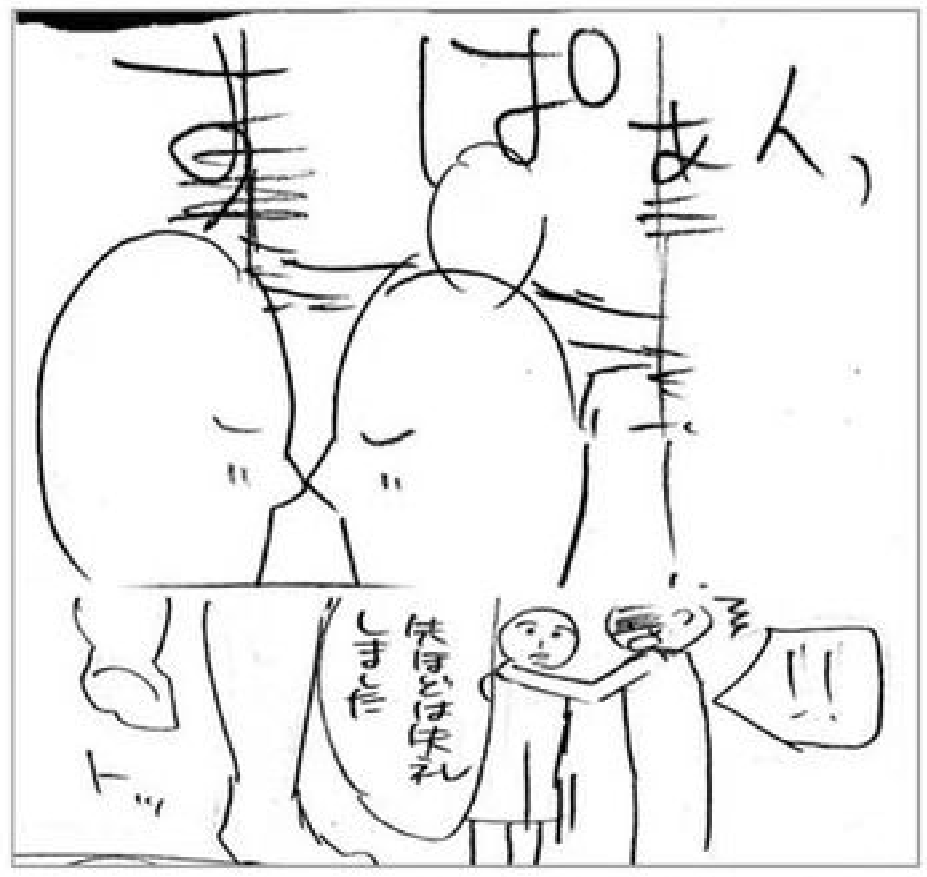


ネームを描こう（盛り上がり）

ここは「彼女と仲直りし、ムードが盛り上がっていよいよキスをするかというその瞬間、裸のアンドロイドが登場」という、今回のストーリーの中で一番盛り上がるシーンを描きました。アンドロイドが登場するシーンで読者を一気に脱力させるために、その前でいかに盛り上げられるかが重要です。また、タテ読みマンガでは基本的に原稿の横幅に合わせたコマを使用しますが、それが連続するだけでは盛り上がりに欠けてしまうので、淡々としてしまわないよう、途中に印象的な仕草を描いた小さいコマを挟んで、しっかりムードを高めていきます。



前半部分の仲直りからキス直前までは、小さいコマや大きなコマを使い、ラブラブなムードを可能な限り高めていきます。



直前でしっかりムードを高めておくと、アンドロイドの登場による台なし感が際立ちます。

ネームを描こう（コマの活用）

小さいコマを使用するときは、ほかのコマを邪魔してしまわないよう注意する必要があります。ただ、ひとつの演出として意図的に邪魔をする場所へ配置するのはアリだと考えています。特に横幅の狭いタテ読みマンガで有効な手法です。ここは、裸のアンドロイドが主人公と彼女の前に登場するシーンです。アンドロイドだとしても、隠さなければならない部分は隠す必要があるので、「ふたりには見えているけれど、読者には見えない」ようにするために、アンドロイドの上半身と下半身の位置にコマを置いてみました。



上半身の部分には、アンドロイドが出てきてしまって動揺している主人公のコマを作りました。

下半身の部分には、主人公の部屋から突然裸の女性（アンドロイド）が出てきて茫然としている彼女のコマになります。

ネームを描こう（オチ）

この作品のオチとして、「仲直りをするために背中を押してくれたアンドロイドが原因で、結局彼女に振られてしまう」というシーンになります。修羅場になってしまっているふたりと、その原因となったものの自覚がないアンドロイドというすれ違いも、機械であるアンドロイドらしい演出になっているのではと思います。



背景にビンタの擬音を描き文字で描く演出で、導入の部分を想起させるようにしてみました。

背景にビンタの描き文字だけのコマで、彼女との仲は結局振りだしに戻ってしまいました、という演出になるよう意図しています。

COLUMN タテ読みの視線誘導

普通のマンガは横→下の順番で読んでいくと思いますが、タテ読みのマンガは横に読み進もうとすると、もたついてしまい読みづらさを感じてしまいます。それは、基本的に画面に表示される横幅が狭い状況で、同じ高さに複数コマがあると、雑然としている印象を受ける場合があるからだと考えます。なので、タテ読みのマンガを作る際はコマの配置を縦方向にしたほうが、読みやすくなるはずです。



同じ高さに複数コマがある場合、普通のマンガでは問題ないですが、縦に読んでいく場合は読みづらい印象を受けます。



先ほどのコマを、縦方向に並び替えてみました。縦に読んでいくことを考えると、こちらの方が読みやすいと思います。

Lesson 04

タテ読みマンガの下描きをしよう

ネームで描いた内容を、具体的に描写する下描き。次のペン入れでは下描きの線をなぞることになるので、キャラクターの表情や建物の構造をしっかり描いておこう。

下描きをするにあたって

下描きの工程では、ネームの時点でアタリとして描いたキャラクターや建物を、完成イメージに近い状態に描き直します。下描きの際は輪郭を1本の線で描かなければならないということはありませんが、余分な線を描いてしまうと、いざペン入れの工程になったときに、どの線をなぞればいいのか分からなくなってしまうので注意しましょう。本作はアナログでの作業でしたが、まずは水色の鉛筆で大まかな配置と輪郭を描いてから、それから黒色の鉛筆で下描きをしていくことで、線画が雑然としないようにしました。







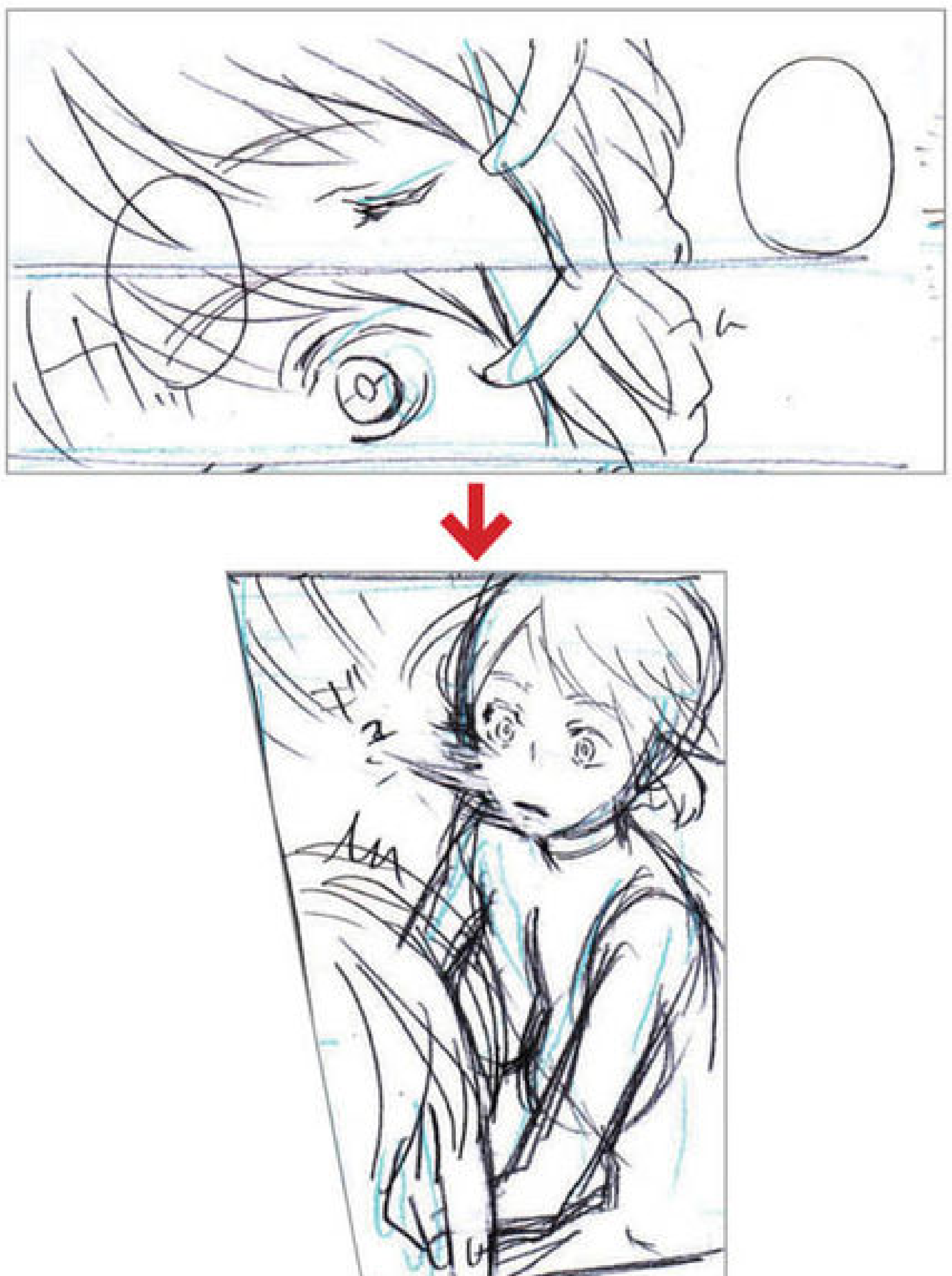
各シーンでキャラクターがどんな表情やポーズをしているのか、ネームの時点では大雑把に決めていると思いますが、この工程で確定させるので、丁寧に描写することが重要です。

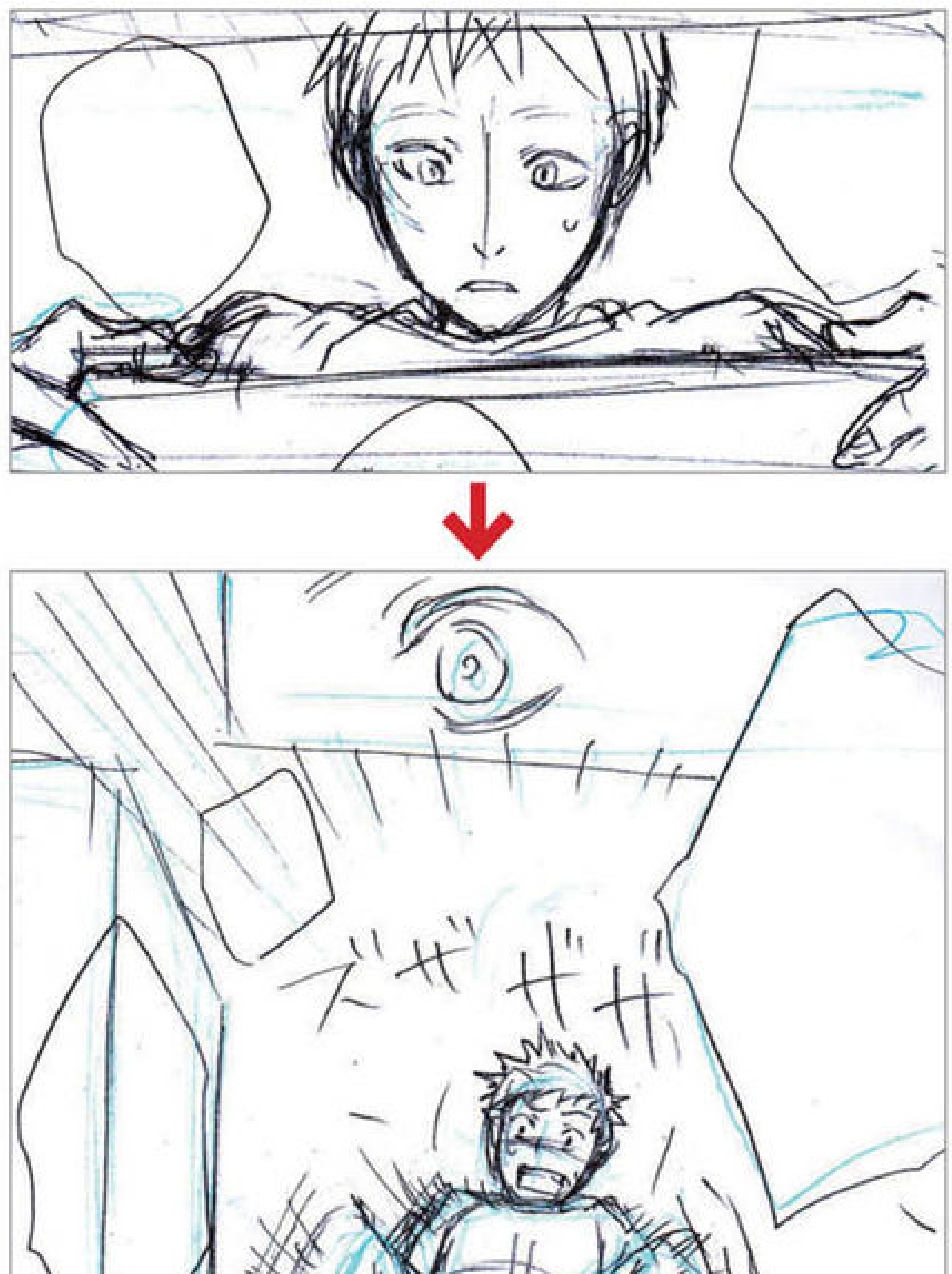


建物の輪郭は描いていますが、かっちりとした線を描き込むのはペン入れの際でよいと思います。

下描きをしよう（表情を描く）

キャラクターは、基本的にはどんな性格をしているのか、セリフをしゃべらなくても分かるくらい、表情や行動に表れるよう気を付けています。本作のキャラクターもその点に注意しました。まずアンドロイドは、「機械らしさ」と「人間らしさ」が顕著な違いになるよう描いていきます。それが彼女が持つ特徴であり魅力になるので、それが十分伝わるように意識して表情や行動を描きました。主人公は、今回あまり目立つことがないので、ちょっと気弱だけれど純粋な男性をイメージしながら、驚きや喜びがちょっと大げさなまでに表情や行動に表れている様子を描いてみました。

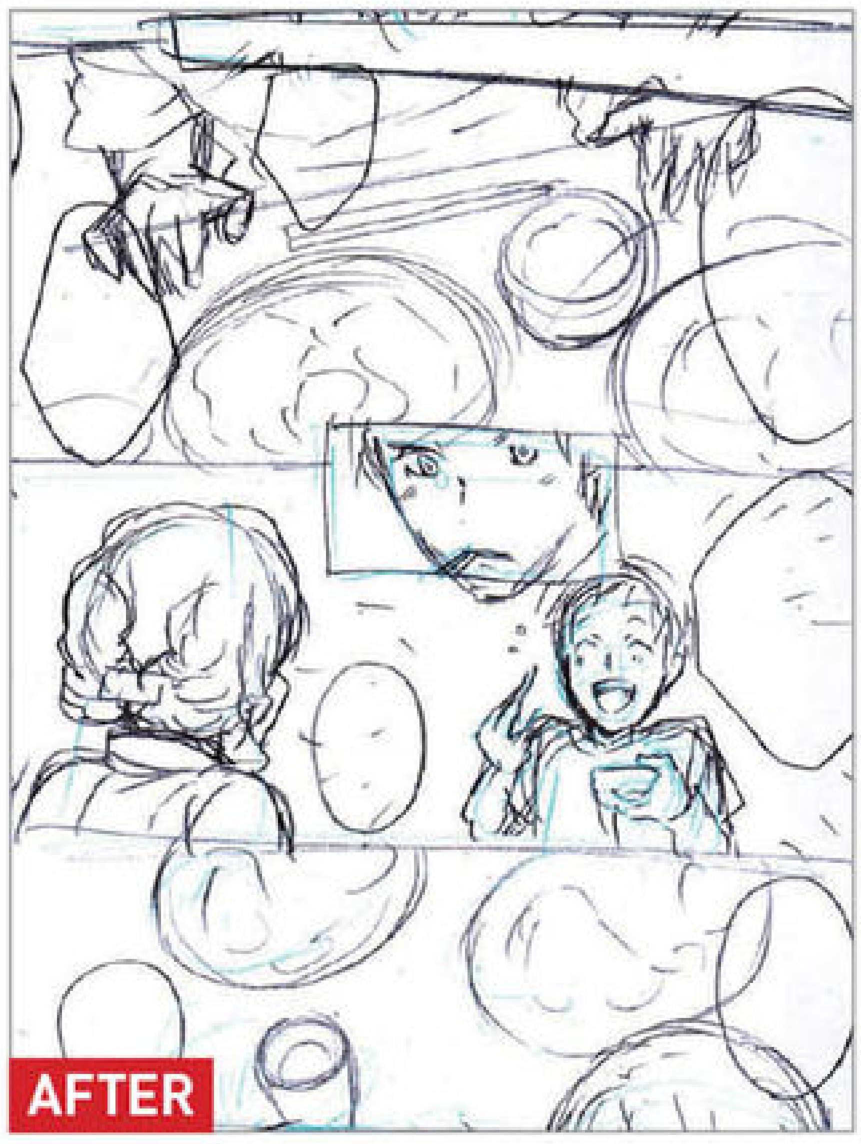




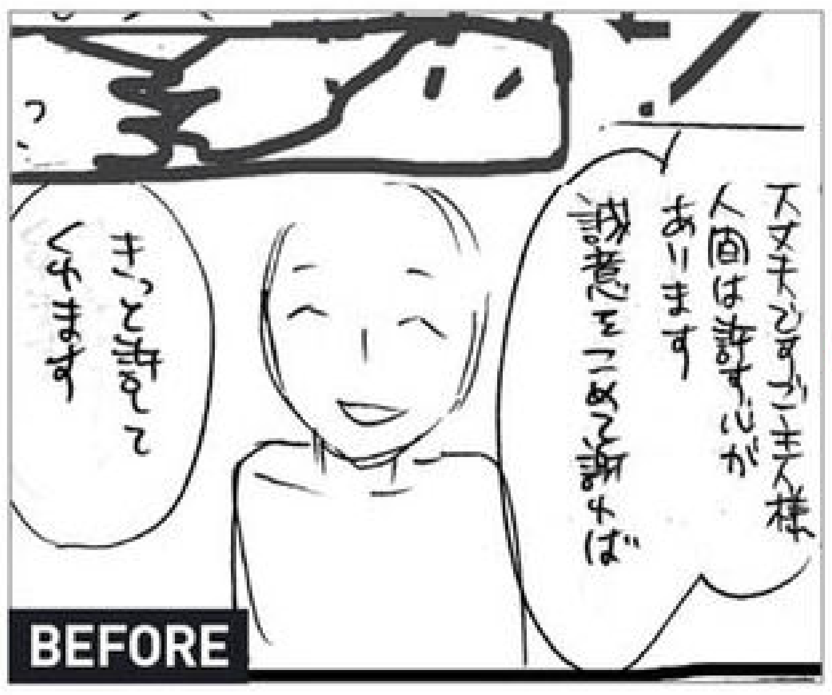
下描きをしよう（抑揚をつける）

　このマンガの中盤あたりにある、主人公がアンドロイドの作った料理を食べて元気になるシーンと、アンドロイドが落ち込む主人公を励ますシーンですが、ネームでは淡々としている気がしたので、少し変えてみました。このように、下描きの段階でネームから変更することもあります。





食事のシーンは主人公の顔が写る回数を減らし、そのぶん喜んでいる様子を少し大げさに描くことで、抑揚をつけています。

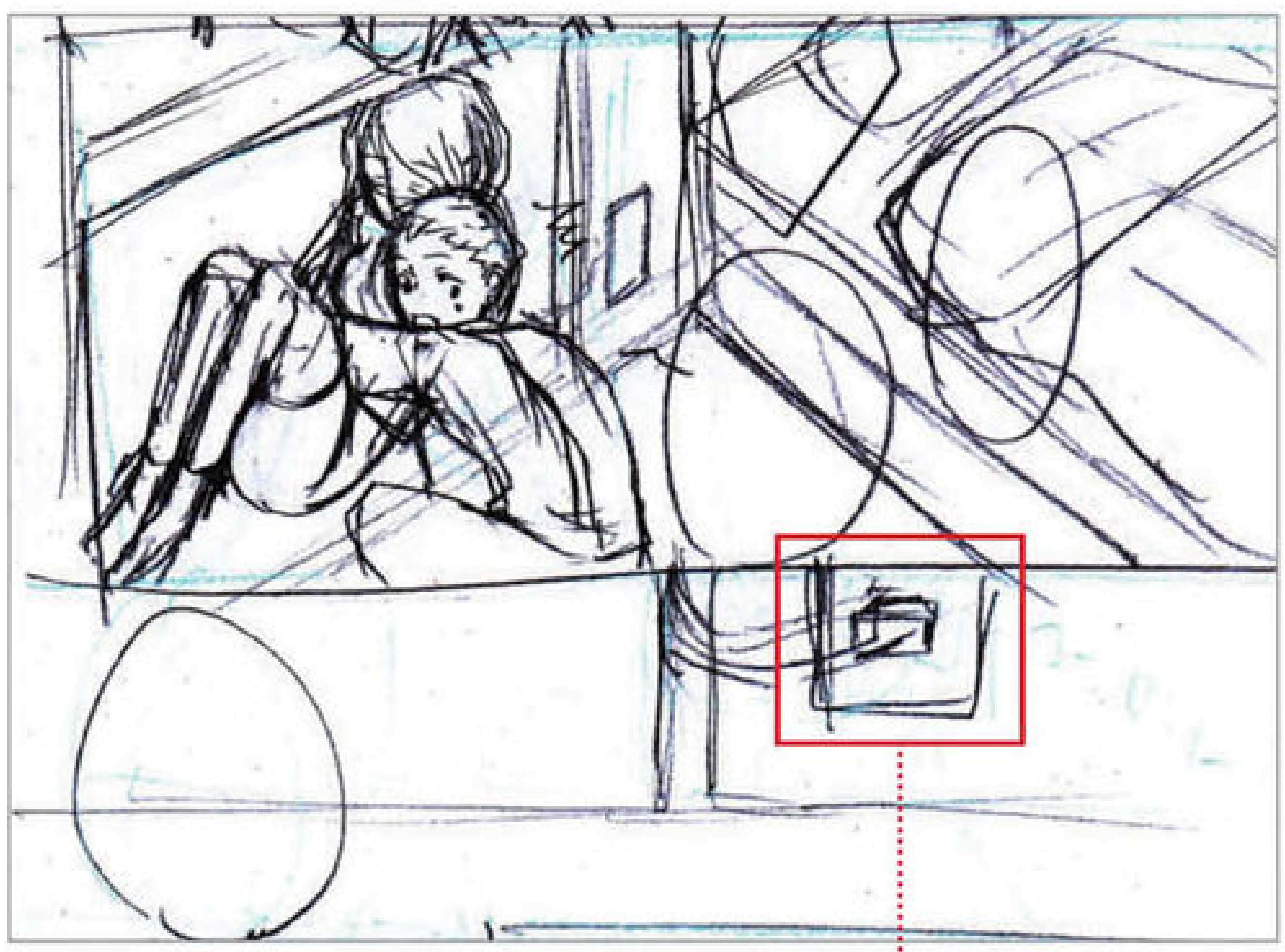




アンドロイドに励まされるシーンでは、ただ笑顔で座っているのではなく、主人公の手を取って見上げている構図にして、アンドロイドがより可愛くなるようにしてみました。

下描きをしよう（要素を足す）

　ネームの段階から変更することがあると説明したとおり、ここも変更した部分で、ネームでは押入れに押し込まれたアンドロイドを描写していましたが、このあとアンドロイドが登場するには、充電が完了していることを表現する必要があります。そのため、コンセントに押し入れから伸びる電源プラグを差しているコマにしました。



ネームの時点では説明不足であった部分も、下描きの段階で解消しておきましょう。

細かい部分ですが、アンドロイドがただ押し入れに隠されたのではないという説明にもなっています。

下描きをしよう（個性を表現する）

　仲直りをした主人公と彼女が、よいムードでキスをしようとするシーンでは、導入部分で主人公にビンタをしてから、ほとんど登場しなかった彼女の魅力を表現できるシーンでもあります。彼女は、アンドロイドとは対照的になる大人の色気があるキャラクターなので、余裕のある表情にしています。



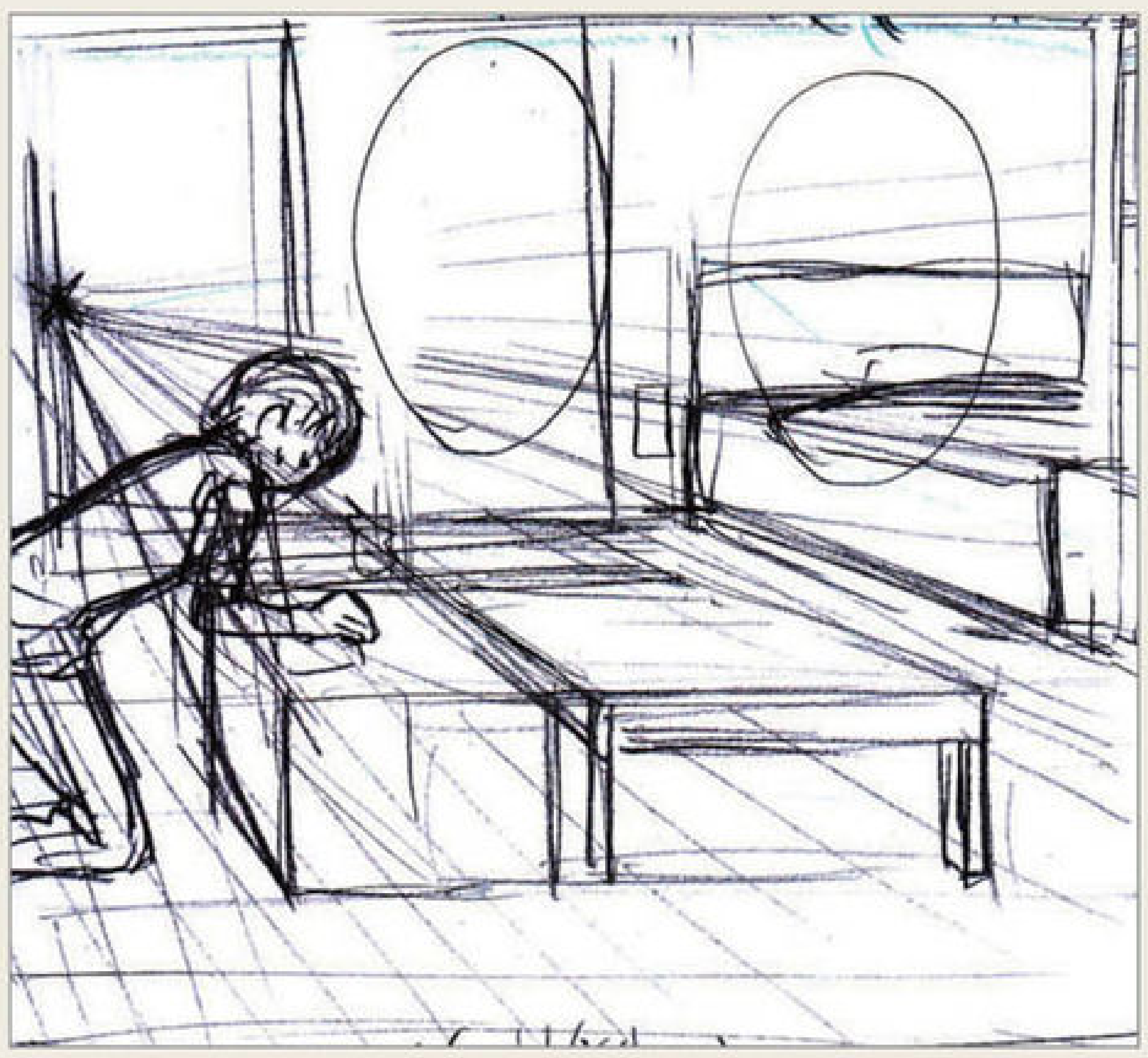
音が響き渡るくらいの強さでビンタをするのですから、強気な彼女だと思います。そんな性格が読者に伝わるよう、主人公を自分の方に引き寄せる様子を描きました。

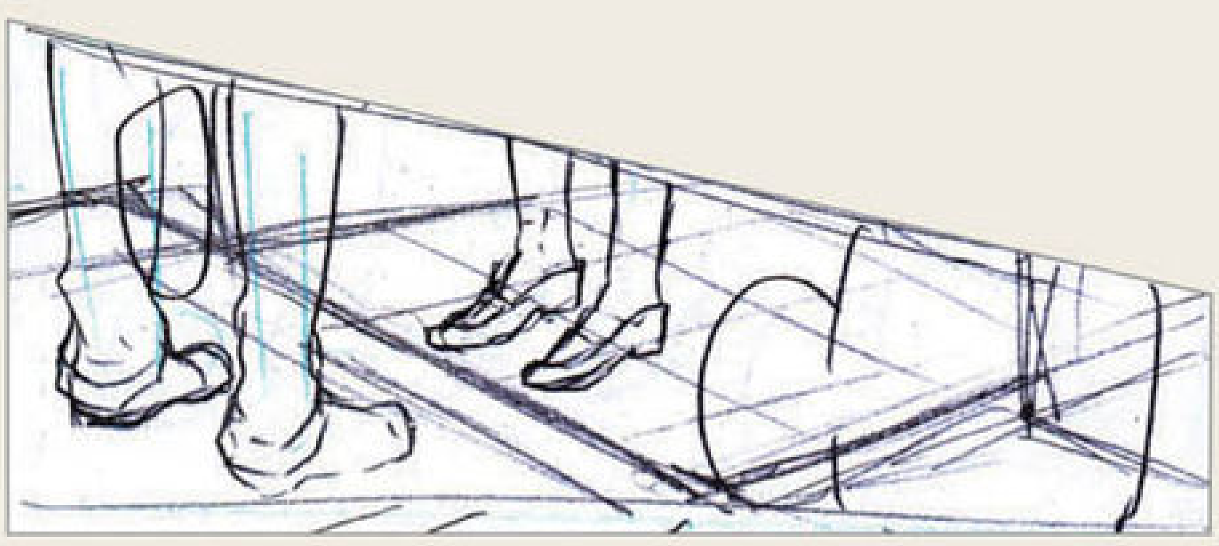


ネームでは描いていない、彼女の強気な行動と艶やかな表情をしっかり描きます。

COLUMN 下描きでバランスを整える

　下描きの段階では、デッサンの狂いなどに注意しています。ペン入れで修正するのは非常に手間なので、この段階で懸念点はすべて解消しておきましょう。





Lesson 05

タテ読みマンガのペン入れをしよう

ペン入れでは、下描きで描いた線をなぞっていく。
その際に使用するペンにはGペンや丸ペンなどの種類があるので、
好みや用途で選ぼう。

ペン入れをする際の"ペン先"

ペン入れをする際、使用するペンに決まりはなく、意外にも人それぞれです。まずはいろいろなペンを触れて、そのペンの特徴を知ったうえで、自分に合ったもので作業することをおすすめします。今回の場合は、人の顔のラインや髪の毛、顔のパーツを描くときはミリペンを使用し、背景やキャラクターの体を描く際は、細い線が描ける丸ペンを多用しています。



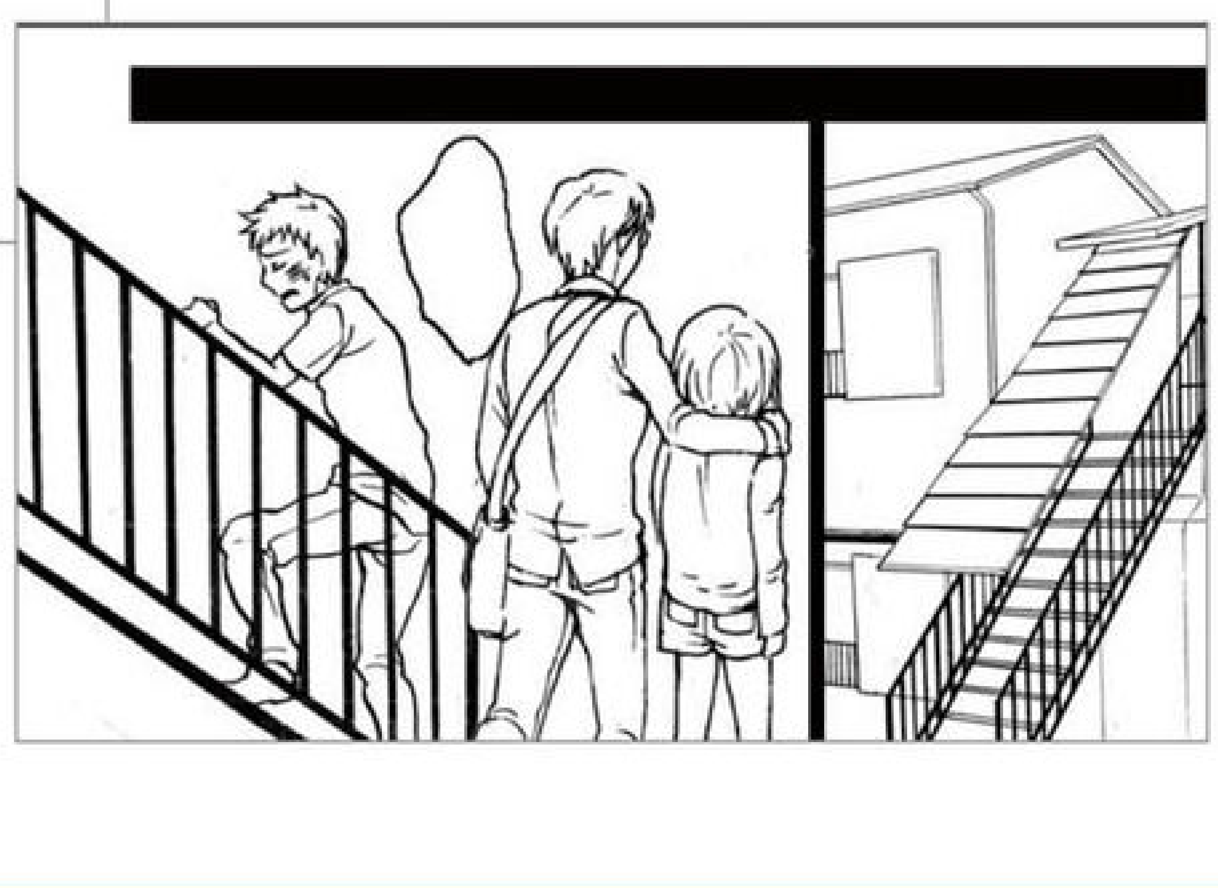
表情にペンを入れるときは、線の太さが少し変わるだけでも印象が変わるので注意しています。



ミリペンは、同じ太さの線を描けるので、筆圧による輪郭の極端な違いなどが生じません。

丸ペンはペン先が細いので、建物などの背景を描く際に使用しています。丸ペンは、筆圧次第で線の強弱をつけることも可能です。





ペン入れをしよう（フキダシ）

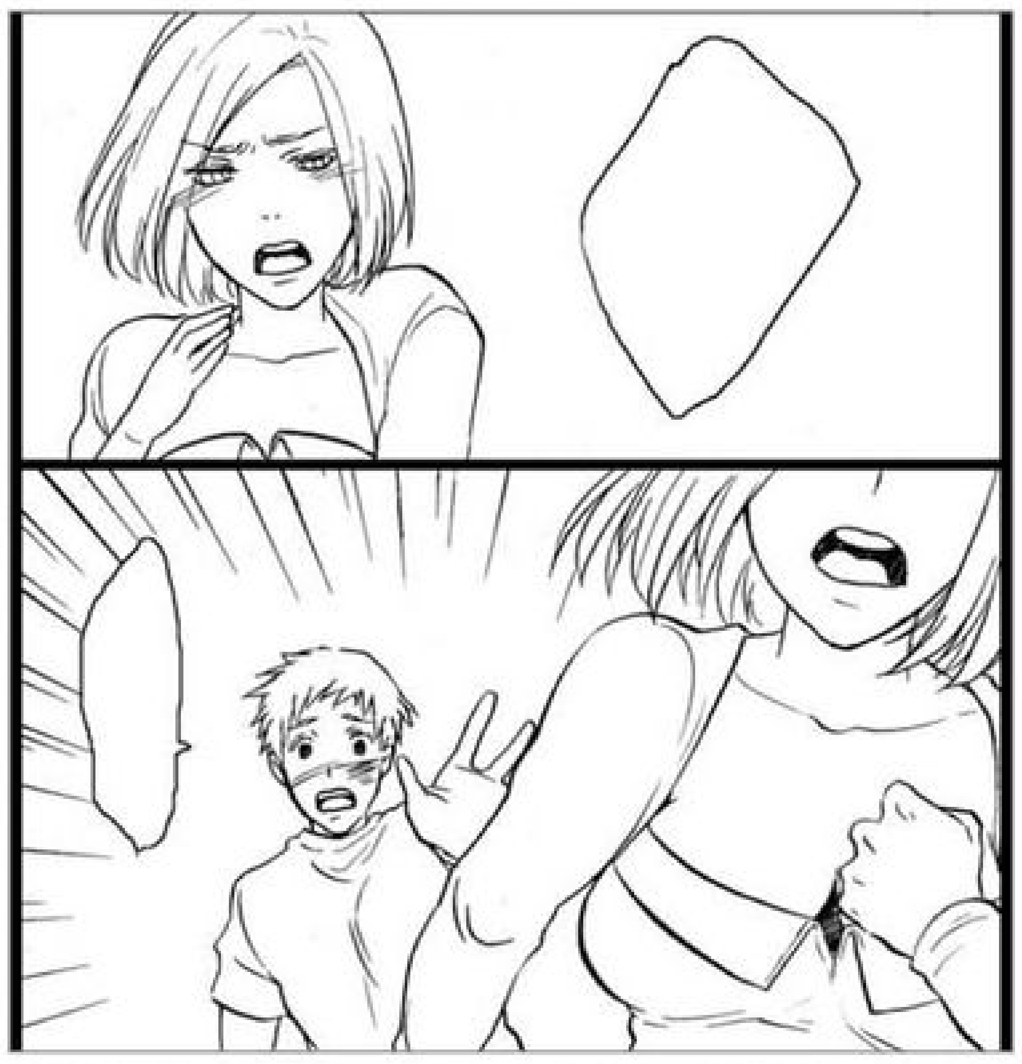
ペン入れをする段階で、セリフが入るフキダシの位置を確定していきます。下描きの時点でキャラクターや背景をどう描くのかを決めているので、それらに合わせてフキダシを描いていきます。フキダシは、手描きによるものとデジタル上のツールで作成するものとで使い分けるのもよいです。ツールではきれいな線が描けるので、普段の会話などに適していると思います。一方手描きの場合、かっちりとした線でないぶん、例えば動揺しているキャラクターのセリフのときでは、フキダシの線をゆがめてみるなど、キャラクターの心情を表現しやすくなります。

●デジタル



デジタル上のツールで作成するフキダシは、安定しているので平常のセリフに適していると思います。

●手描き



手描きのフキダシを活用して、キャラクターの心理を表現してみるのも面白いと思います。

ペン入れをしよう（背景に文字を入れる）

背景に文字を入れるコマに関しては、ペン入れをして主人公の位置を確定したあと、先行してスキャンをし、デジタルで文字を入れていきました。文字を並べたときに、主人公に被ってしまっても問題がないかなどを確認します。このシーンに限っては全文ではなく、「このアンドロイドがなぜ送られてきたのか」と、「このアンドロイドの役割＝家事お手伝い」という要点が読者に伝われば、ほかは見えていなくても問題ないと考えました。



背景に掲載する文字は、説明書に描いてある内容から必要な部分だけが伝わるように意識します。

TIPS テキストレイヤーのラスタライズ化

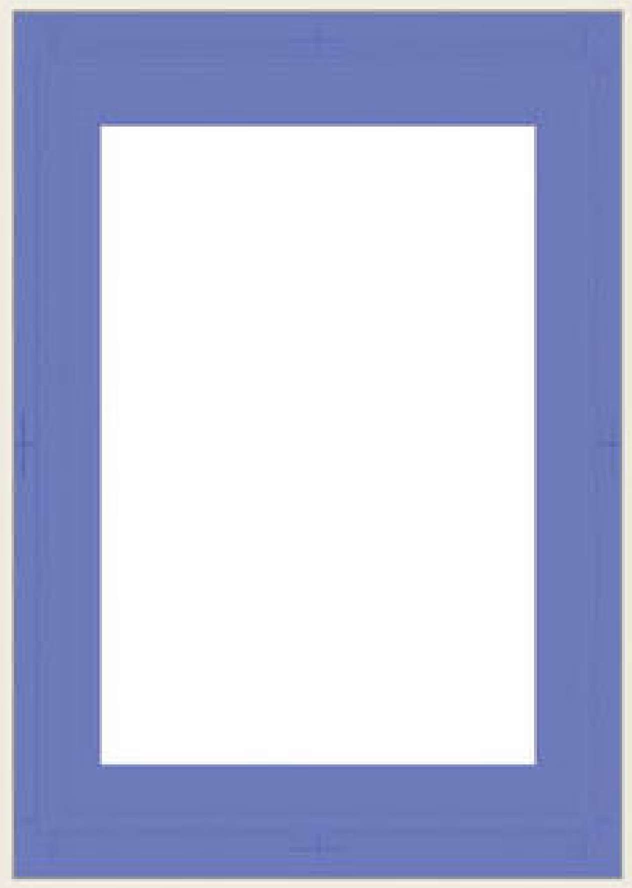
CLIP STUDIO PAINT EX上で作成したテキストレイヤーは、ほかのパソコン環境では正常に表示されない場合がある。それを防ぐため、テキストレイヤーをラスタライズ化して画像データにしておくことが重要だ。テキストレイヤーを選択した状態で、「レイヤー」→「ラスタライズ」を選択することで変換できる。

COLUMN

コマ枠の分割について

CLIP STUDIO PAINT EXでは「コマ枠フォルダー」というフォルダが実装されており、これを活用することで、非常に手軽にコマ枠を作ることができます。この「コマ枠フォルダー」を作成したあとは、そのコマを任意のサイズや数に分割して使用します。コマの分割方法には、「コマ枠フォルダーの中にあるレイヤーを複製して、分割されたコマ枠フォルダーを作成する方法」と、「コマ枠フォルダーの中にあるレイヤーを複製せずに、分割されたコマ枠フォルダーを作成する方法」、そして「新しいコマ枠フォルダーを作らずにコマ枠を分割する方法」の3通りあります。





作成したコマ枠の外はマスクできるため、線がはみ出さないように描けるのも特徴です。



中のレイヤーを複製する



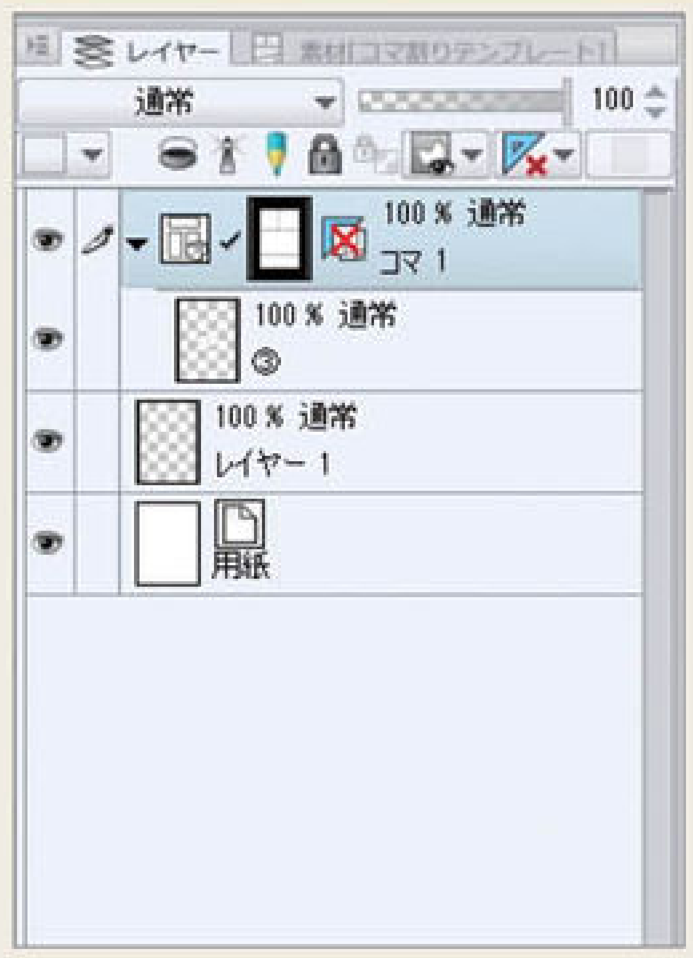
「コマ枠フォルダー」の中にあったレイヤーが複製されてコマ枠を分割します。適用後は、分割したコマの部分のみレイヤーの内容が表示され、コマ外はマスクされた状態になります。

空のフォルダーを作成する



自動生成された「コマ枠フォルダー」に分割したコマ枠が作成されます。すでにあるレイヤーの内容は表示されません。

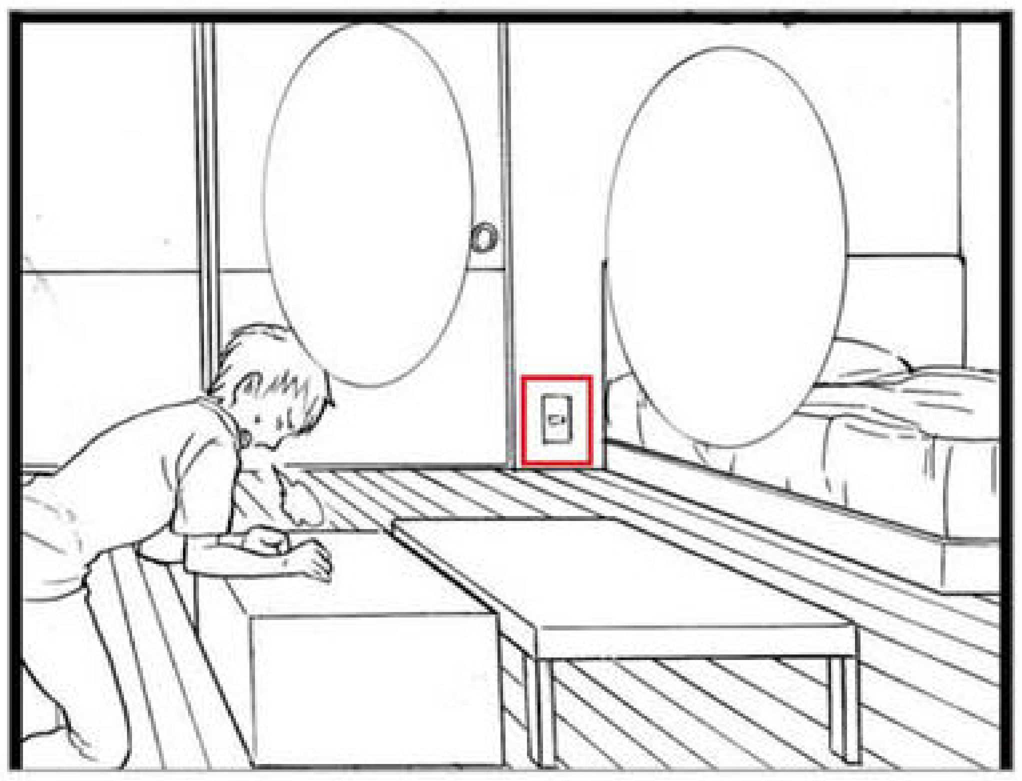
フォルダーを分けず分割する



新しい「コマ枠フォルダー」を作らずに、同一のフォルダの中で、任意の形にコマ枠を分割する方法です。

ペン入れをしよう（細部を描き込む）

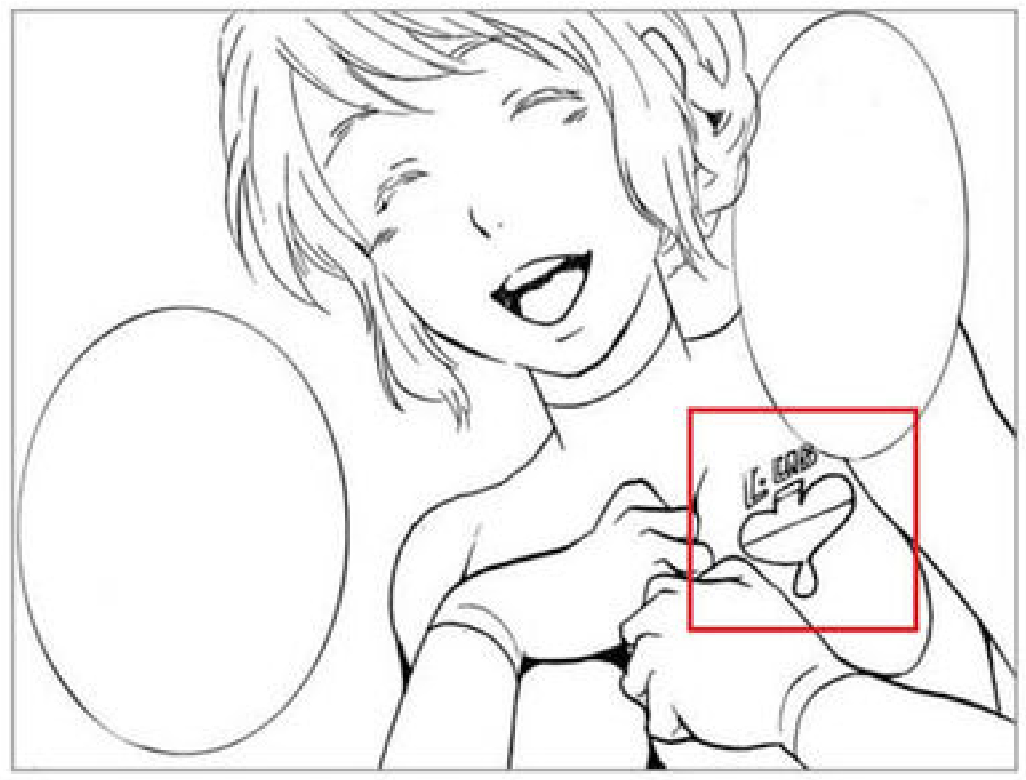
ペン入れの段階で、細部も忘れずに描き込んでいきましょう。特に「主人公の家の押入れ近くのコンセント」、「アンドロイドの腰にある差し込み口」は伏線にした重要な部分ですので、忘れないようにします。また、キャラクターデザインの時点であったとおり、アンドロイドの胸にロゴマークを描き足しておきます。こういったワンポイント的なデザインは、作画の最中で非常に忘れやすいので注意しましょう。



あとでアンドロイドを充電する電源プラグを差し込むコンセントになります。



アンドロイドの腰の位置にも、充電用の差し込み口をちゃんと描いておきましょう。

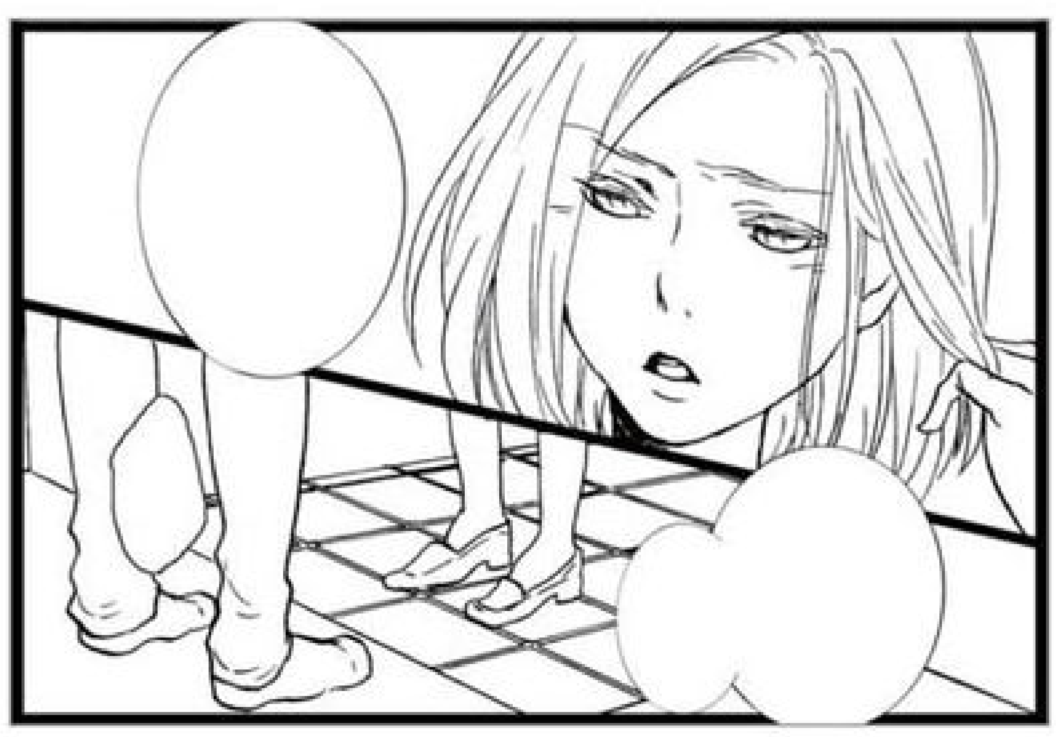


こういったワンポイントのデザインは大変忘れやすいので、確認事項として残しておきましょう。

ペン入れをしよう（髪型の印象）

髪の毛は、描き込んだ線が多ければ多いほど、さらさらした印象になり、逆に少ないと、ふんわり柔らかい印象になります。アンドロイドの髪の毛は人形のようにふわっとした髪の毛になるよう、意図的に線を減らして描きました。主人公の彼女と比べると分かりやすいです。





ペン入れをしよう（細部の調整）

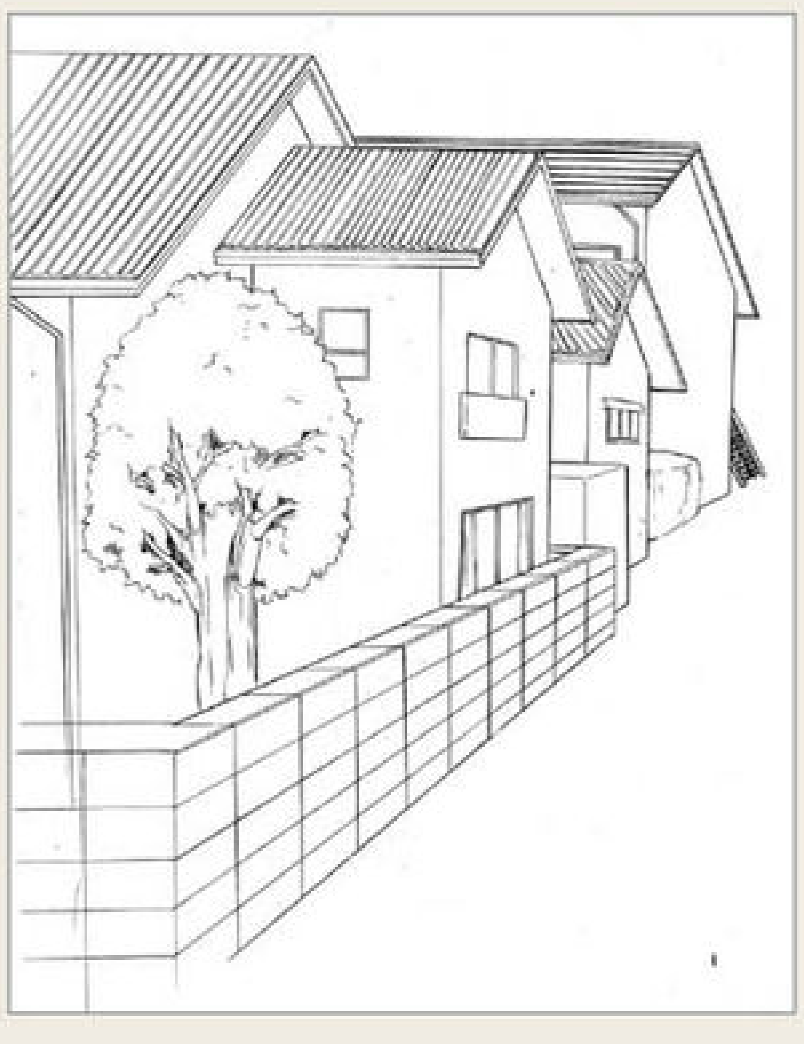
ペンで線をなぞりつつ、構図などが誤っている部分は随時調整しましょう。例えばこのアンドロイドの充電が終わり、押入れから登場するシーンですが、下描きの段階では両開きになっています。迫力はありますが、そのような開け方をする押入れは一般的ではないので、前のコマでの描写に合わせて片開きに修正しました。





COLUMN 背景の用意

背景の建物やキャラクターは、何度も登場する場合、毎回作画をするのではなく、別紙に大きく描いておいて、それをデジタル上で加工などを施し使用すれば、効率を上げることができます。今回は、主人公のアパートや街並みが該当します。一方、主人公の部屋など、キャラクターや視点の位置によって変わってしまうものは毎回描き込んでいます。







Lesson 06

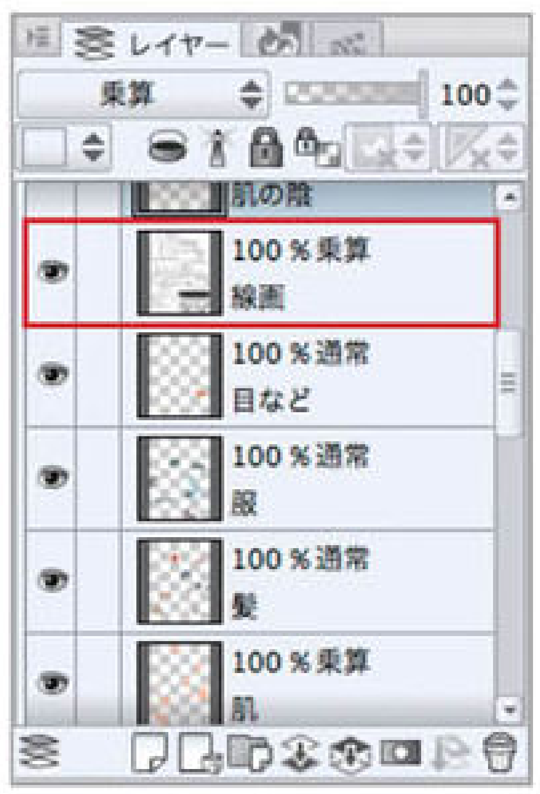
タテ読みマンガにカラーを塗っていこう

タテ読みのマンガは、ウェブでの公開を前提にしているので、トーンを使うよりもオールカラーの作品が多くみられる。今回も仕上げにカラーを塗っていこう。

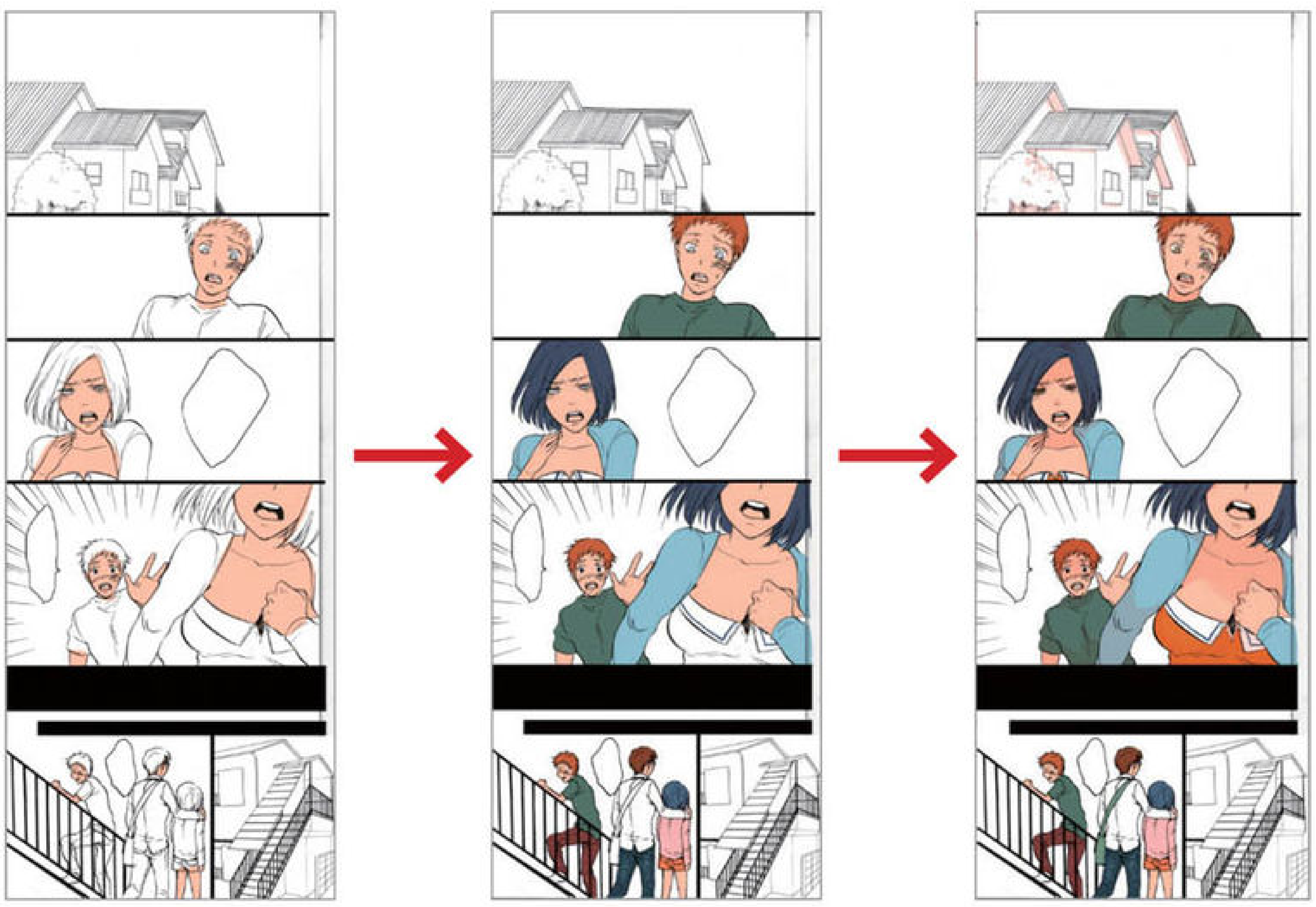
カラーを塗っていくにあたって

オールカラーのマンガでは、１枚絵のイラストのようにいろいろな効果を多用することはあまりしていません。マンガはコマの数が多いので、商業のように期限がある場合、そのひとつひとつに手間をかけることが現実的には難しいからです。ただ、カラーマンガは表現の幅が非常に広くなるので、可能な限り面白くなるよう、試行錯誤していきたいと思います。

カラーを塗っていくにあたって、線画レイヤーのレイヤーモードは「乗算」にしました。そうすると、そのレイヤーの下に着彩した通常レイヤーを作成したとき、その色と線画が馴染んでくれます。それからパーツごとに色を塗っていきました。



線画レイヤーのレイヤーモードは「乗算」にすることで、このレイヤーの下で着彩すると、線画と色が馴染むので境界線が自然です。



カラーを塗ろう（肌の影）

パーツごとに大まかにカラーを塗り分けたら、肌の影を塗っていきます。まずは線画レイヤーの上に影レイヤーを作成したのち、レイヤーモードを「乗算」にし、影が落ちる部分を塗っていきます。このとき、服に落ちる影も一緒に塗っています。

続いて、コマの中で距離感が出るようにし、加えて抑揚が生まれる、キャラクターや建物により暗い影を塗ります。このときのレイヤーも「乗算」モードに決定し、肌の影を塗ったレイヤーよりも上に配置しました。



最初にパーツごとに塗り分けた際、肌だと分かりやすいよう濃い色で塗っていましたが、ここで本来想定していた薄い色に変更しておきます。

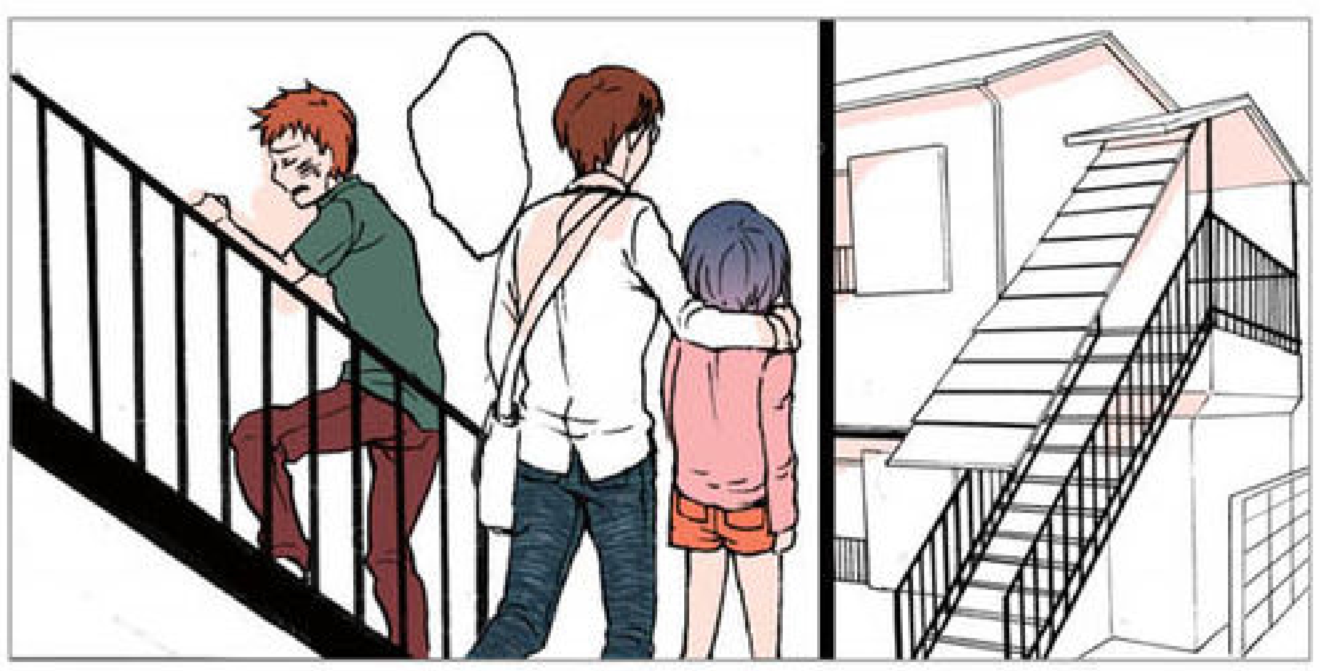


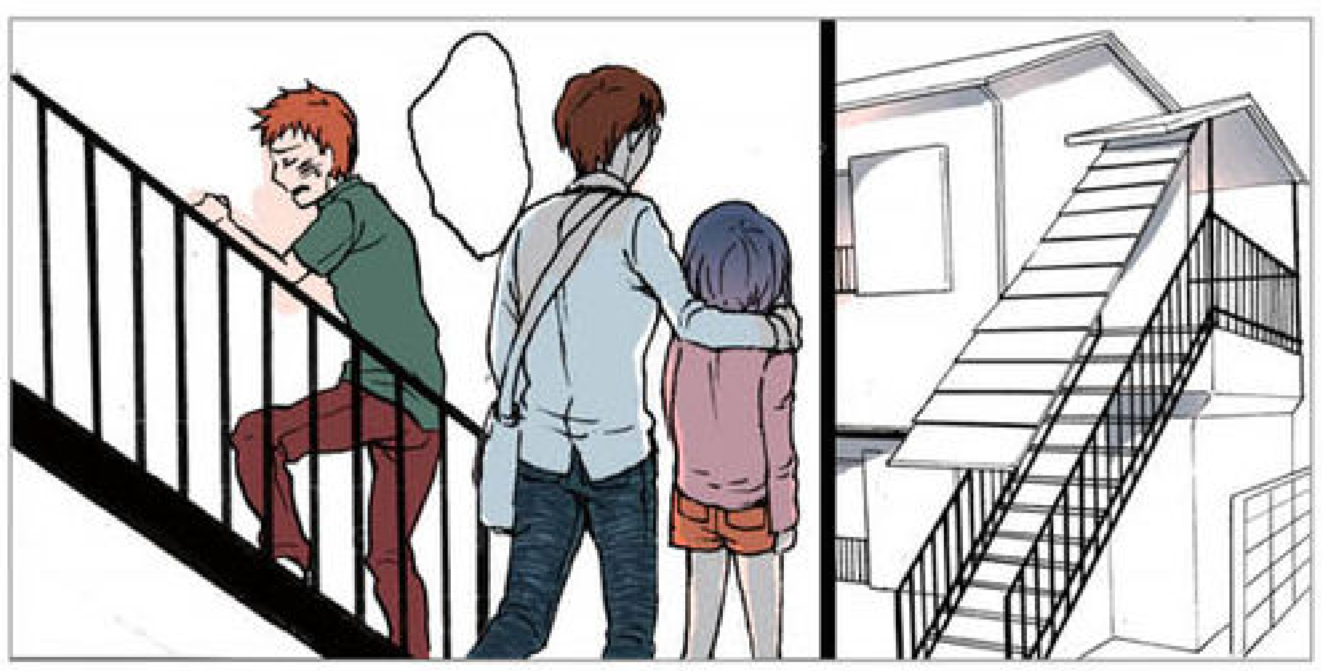
影の暗さは、レイヤーの「不透明度」で調整しています。

・影の濃淡で距離感を演出する



手前にいる彼女の全身に暗い影を塗ることで、主人公との距離感を演出し、またひとつのコマ内で抑揚をつけています。

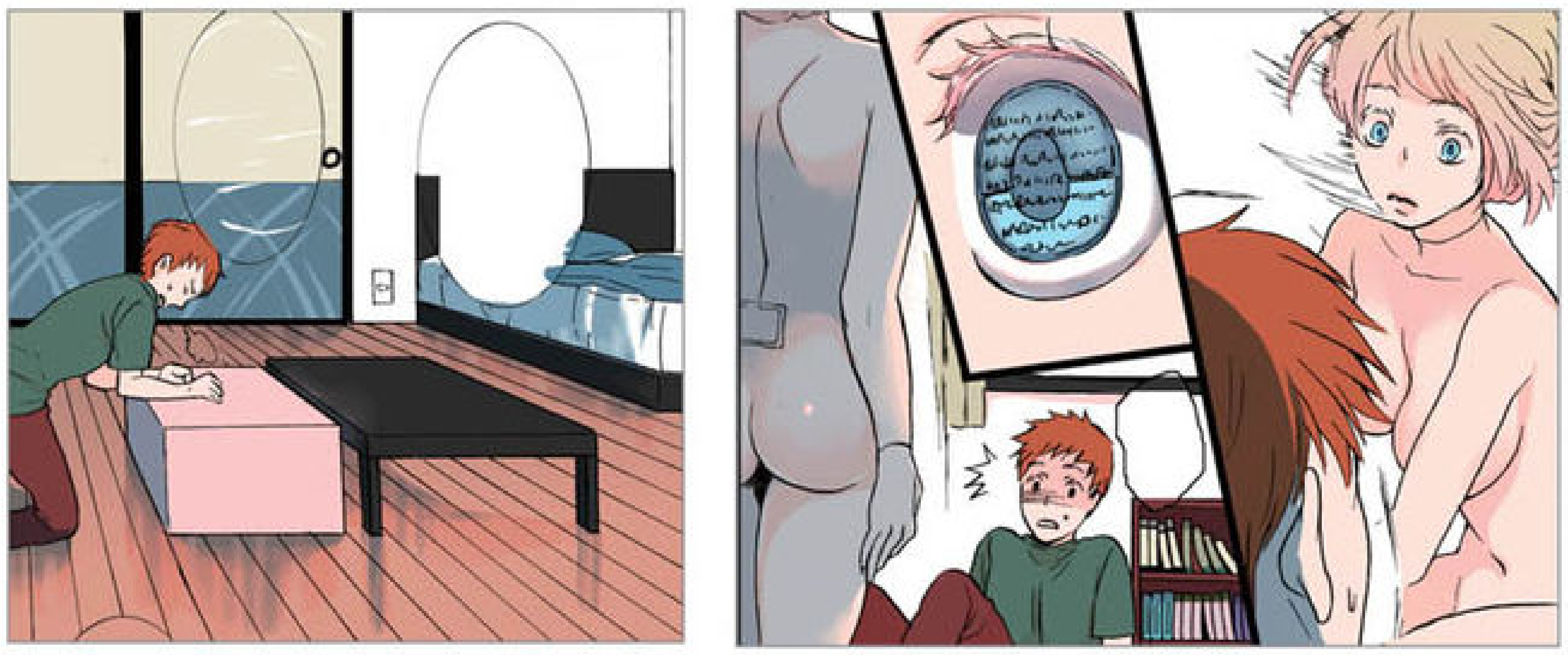




あまり目立たせる必要のないモブキャラクターにも暗い影を塗り、主人公に読者の視線がいくようにします。

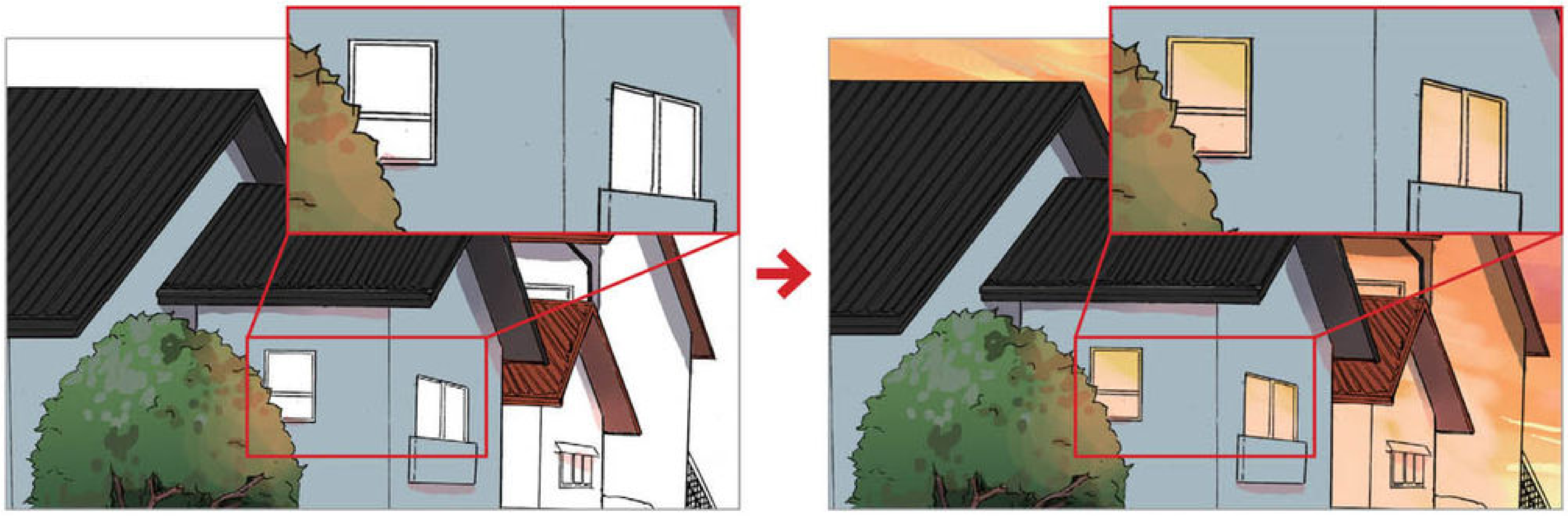
カラーを塗ろう（建造物）

ひととおりキャラクターのカラーが塗り終わったら、主人公の家の中と外、街並みを塗っていきます。背景の一軒家を塗る際は、あえて窓は透明のままにしました。これは、このレイヤーの下に、空のカラーを塗ったレイヤーを用意すれば、窓部分が透過して、空のレイヤーが見えるので、あたかも窓に反射しているように見えることを意図しています。



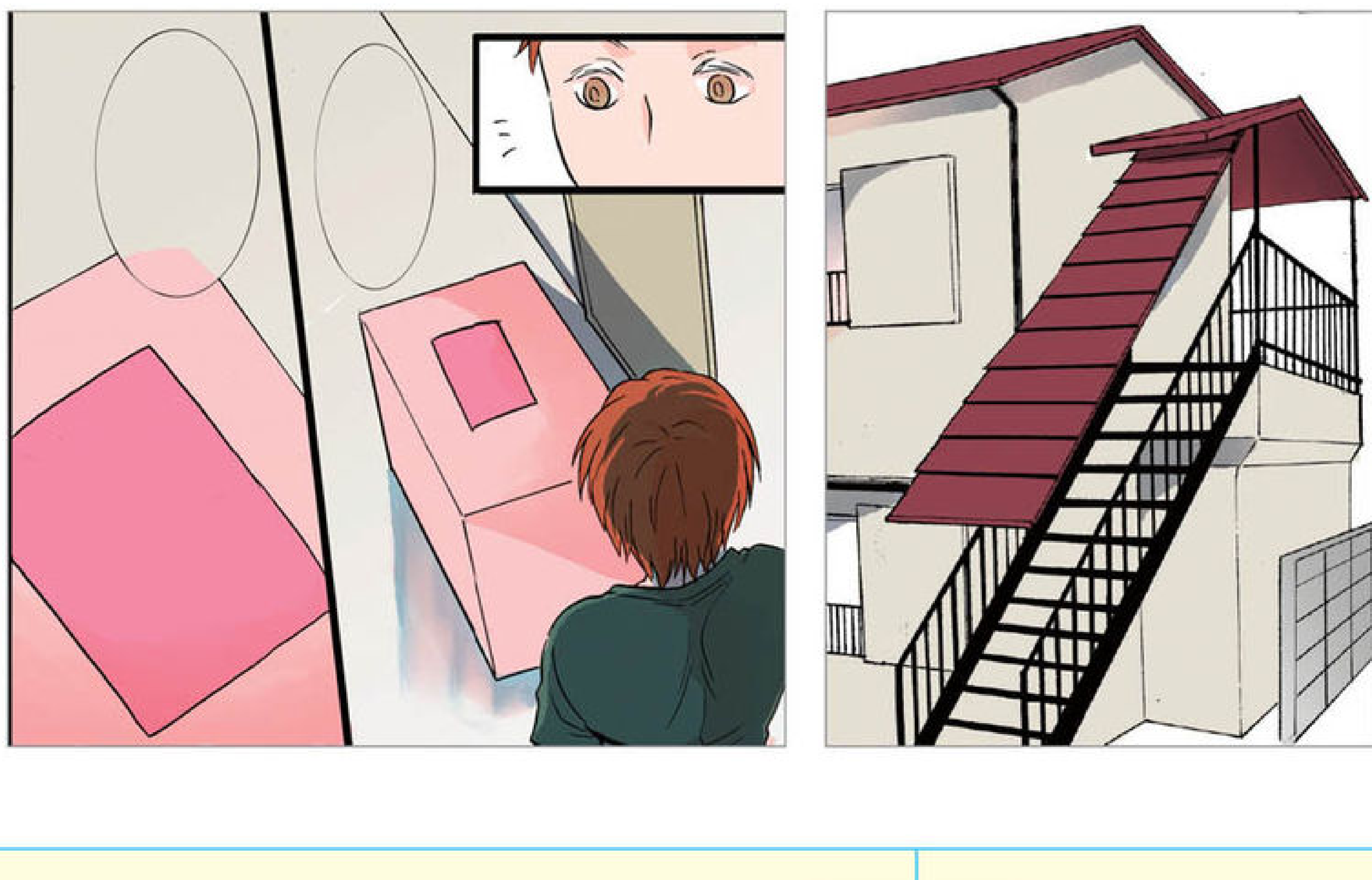
カラーマンガなので、白色は極力少なくしましたが、カーテンや壁紙、アパートの外装まで強い色で塗ると違和感があるので、その部分は白色やベージュにしています。

・一軒家と背景



一軒家の窓から、下のレイヤーにある空のカラーが透過していて、窓に反射しているように見えると思います。

・アパートの外壁

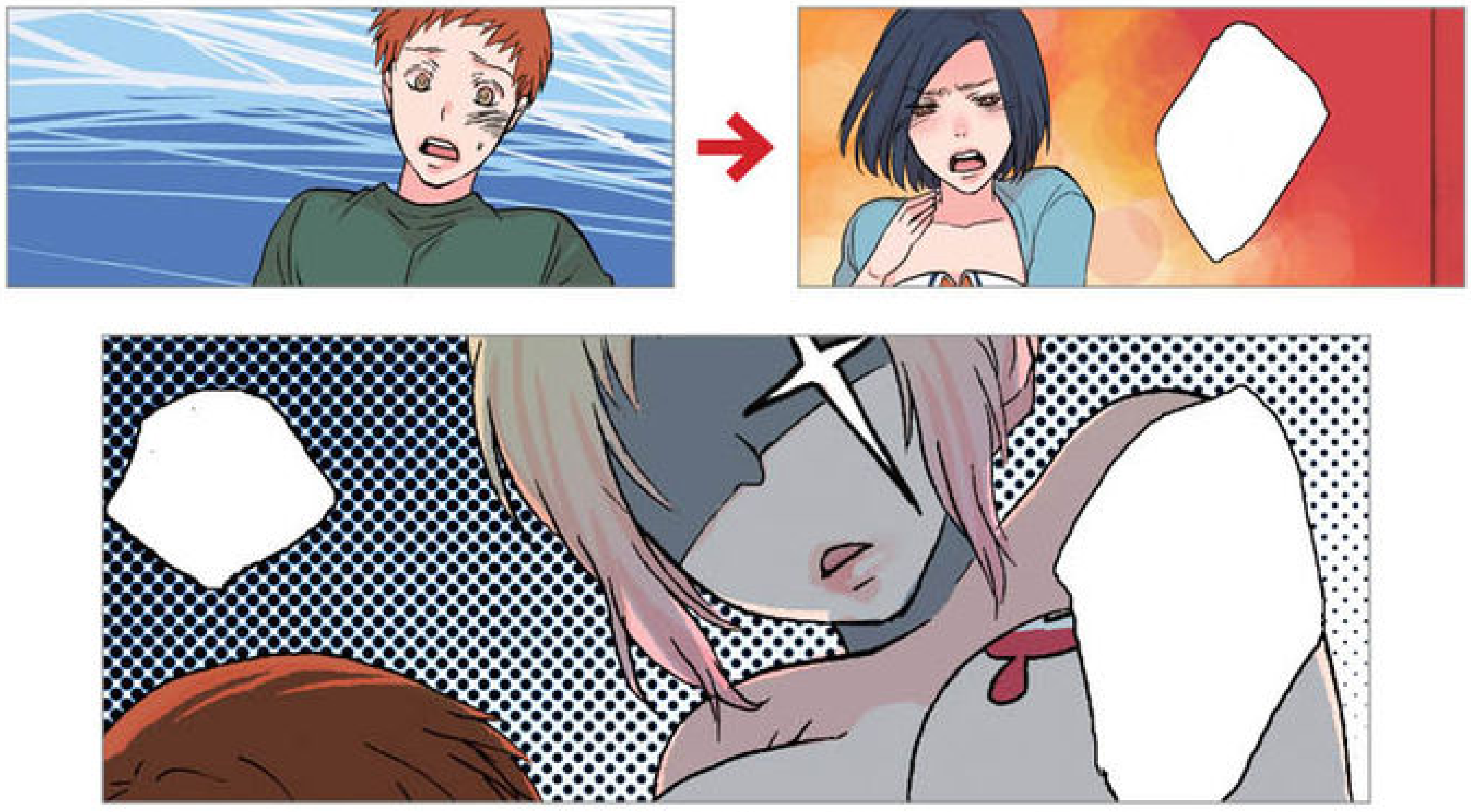


せっかくのカラーマンガですが、無理にアパートの外壁などに強い色を入れてしまうのも不自然ですので、白色を使用しました。

カラーを塗ろう（背景）

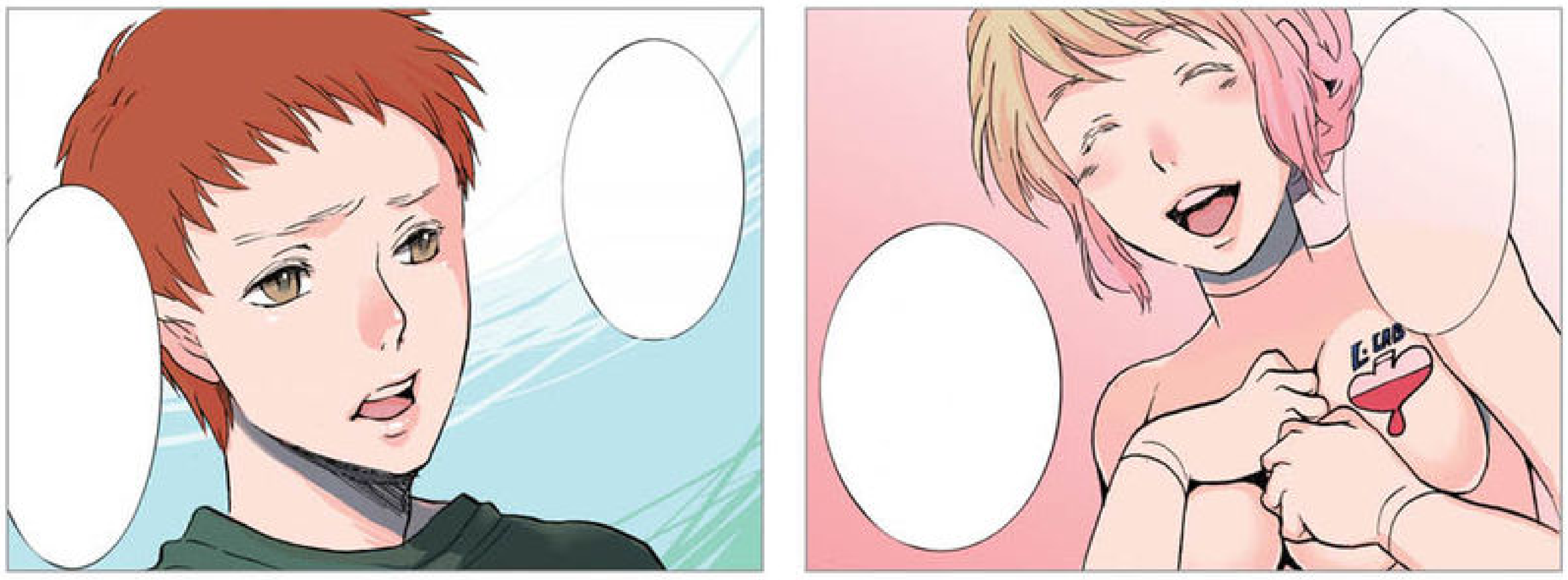
背景は、キャラクターの雰囲気や心情を表現するツールとしても機能します。モノクロのマンガならトーンを使用するところを、今回はカラーで表現します。例えば、主人公が彼女にビンタされるシチュエーションでは、主人公の背景は、ショックを表す青色と亀裂のような模様を、もう一方の彼女の背景は、怒りを表す赤色と炎のようなもやを描いてみました。それ以外にも、アンドロイドの優しくて可愛らしいところはピンク色で、主人公の気弱だけれど純粋なところは水色でというように、人となりをカラーで表現してみました。

・シチュエーションに合わせる



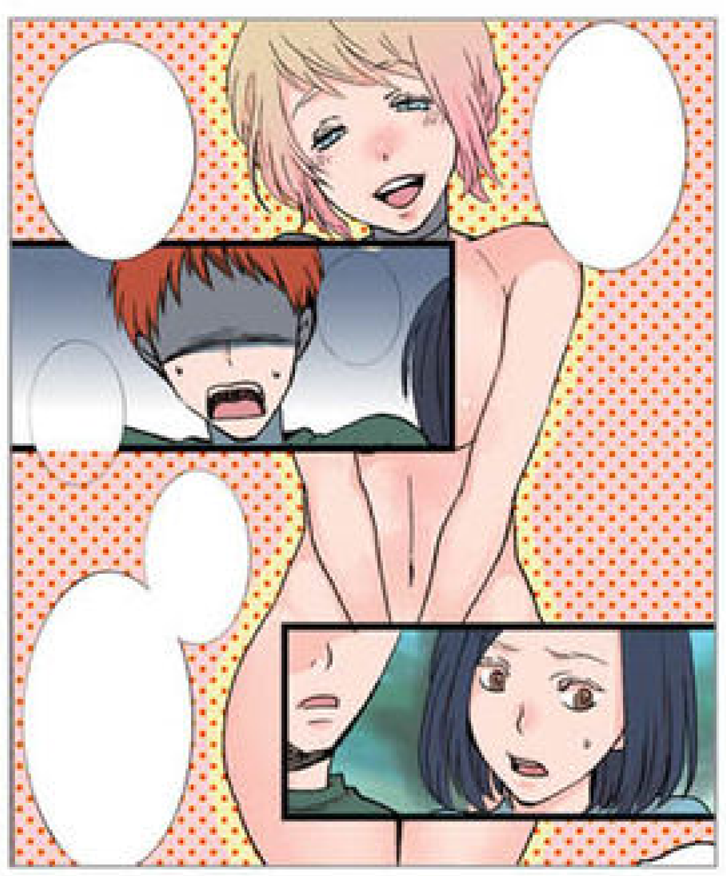
各シーンのシチュエーションに合わせて、そのときのキャラクターの心情を表すような背景にしています。

・キャラクターの印象を表現する



そのキャラクターが持っている独自の雰囲気がイメージできるようなカラーで、背景を描きました。

・模様を用いた表現





モノクロのマンガで使用するトーンのような模様で、状況を表すような背景を描く方法も面白いと思います。

カラーを塗ろう（空と料理）

空のカラーを塗っていきます。このとき、作業をするレイヤーは先ほどカラーを塗った建物のレイヤーよりも下に作成します。「グラデーション」ツールで土台となる部分塗ってから、夜の部分を塗り、「水彩」ツールなどで雲を描いていきました。また、アンドロイドが作った料理にも色を塗っていきます。ベタで塗ると、あまりおいしそうには見えないと思ったので、細かい部分までしっかり塗りました。





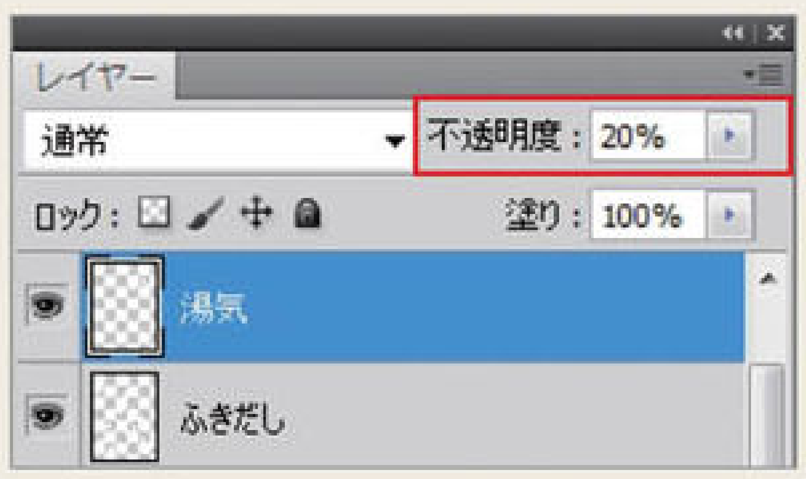
空を塗るときは、建物のレイヤーの表示を切り替えながら、バランスを見て塗っていきましょう。

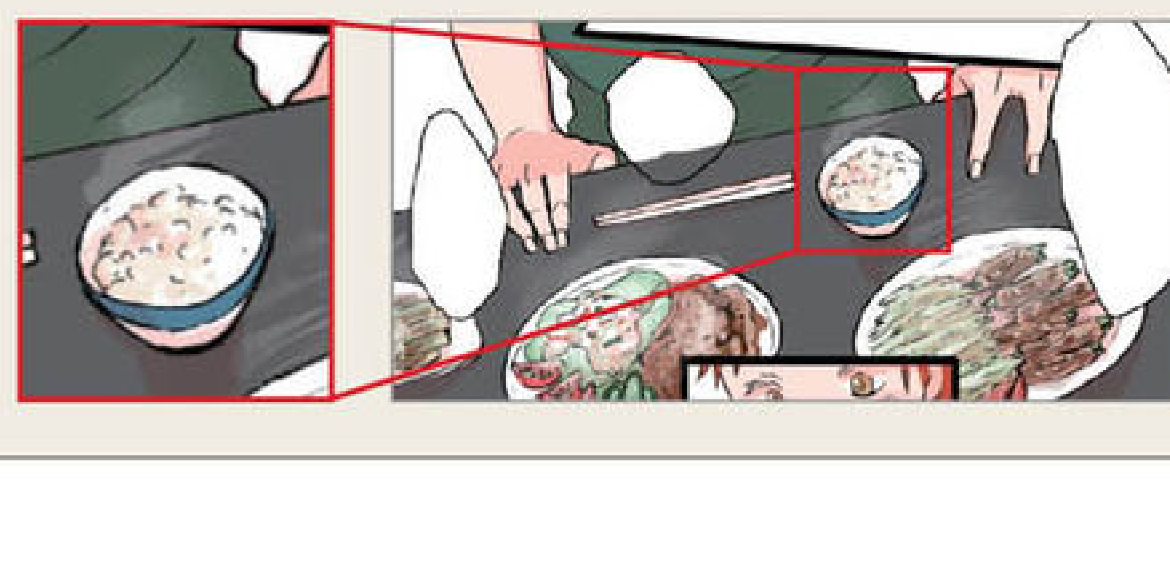


料理は多様な色彩があった方がおいしく見えると思ったので、細かく塗っています。

COLUMN 不透明度を活用する

アンドロイドが作った料理に、もうひと工夫加えたいなと思ったので、湯気を足してみました。この湯気は、新規レイヤーで料理の上に白色をさっと塗ったあと、そのレイヤーの「不透明度」を40%ほどに下げたものです。このような簡単な濃淡の調整であれば、「不透明度」を活用しましょう。





COLUMN

暖色と寒色を使い分ける

カラーによって、読者に与えるイメージは違ってきます。特に分かりやすい例でいうと、暖色系と寒色系があると思います。暖色系は赤色や黄色など暖かさを感じるカラーで、寒色系は青色や青紫色など冷たさを感じるカラーです。そういった、カラーによって感じる温度の違いのようなものは、シチュエーションの雰囲気や、そこにいるキャラクターの心境をより分かりやすく表現し、読者がさらに共感しやすくなります。しかしそのぶん、雰囲気や心境にそぐわないカラーを使用すると、読者に違和感を与えてしまいます。また、タテに並んだコマごとの色味に違いを出そうとし、前後の色味が極端に違うコマがずっと続いてしまうのも、違和感を与えてしまうので注意しましょう。

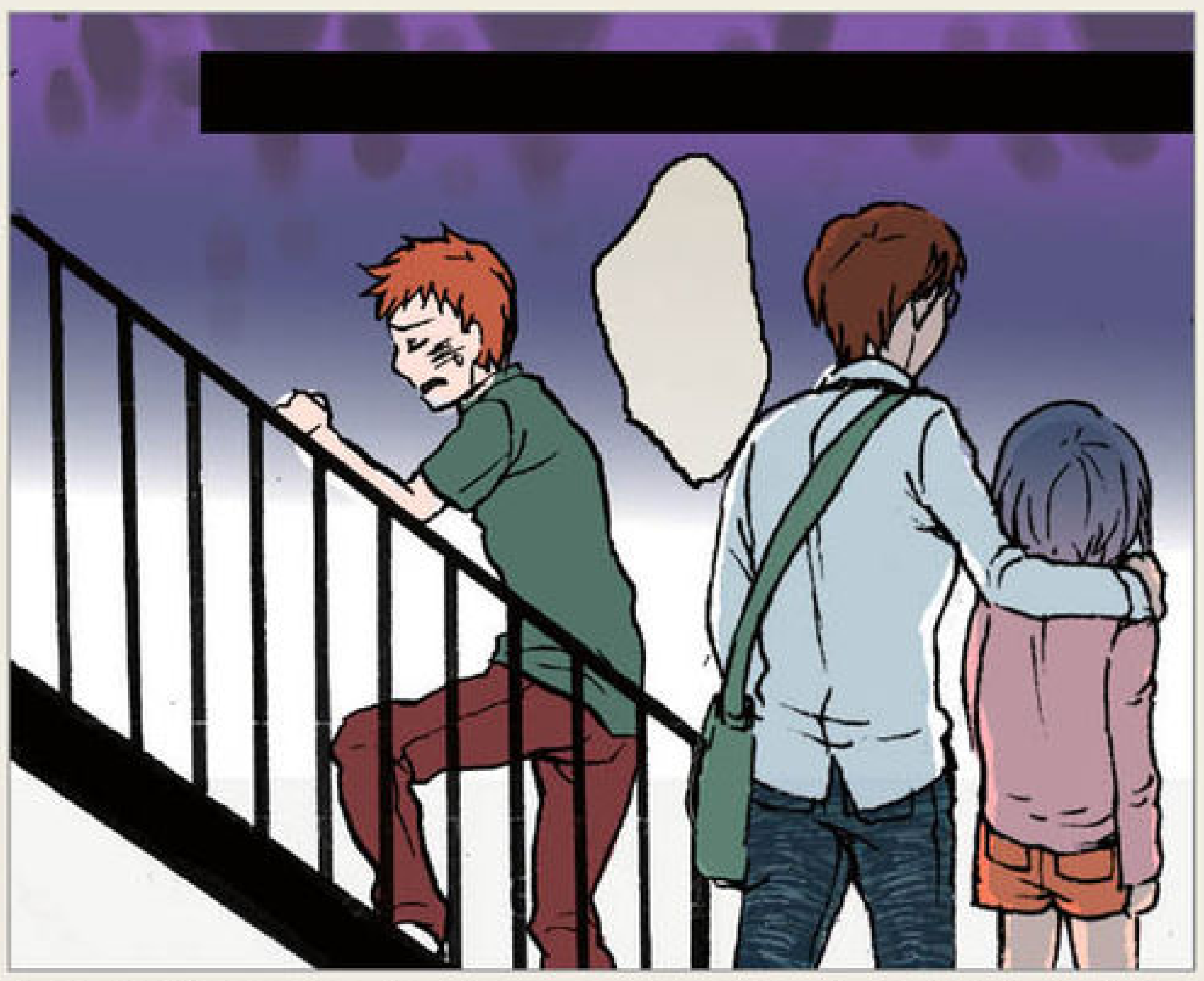
・暖色を用いた背景

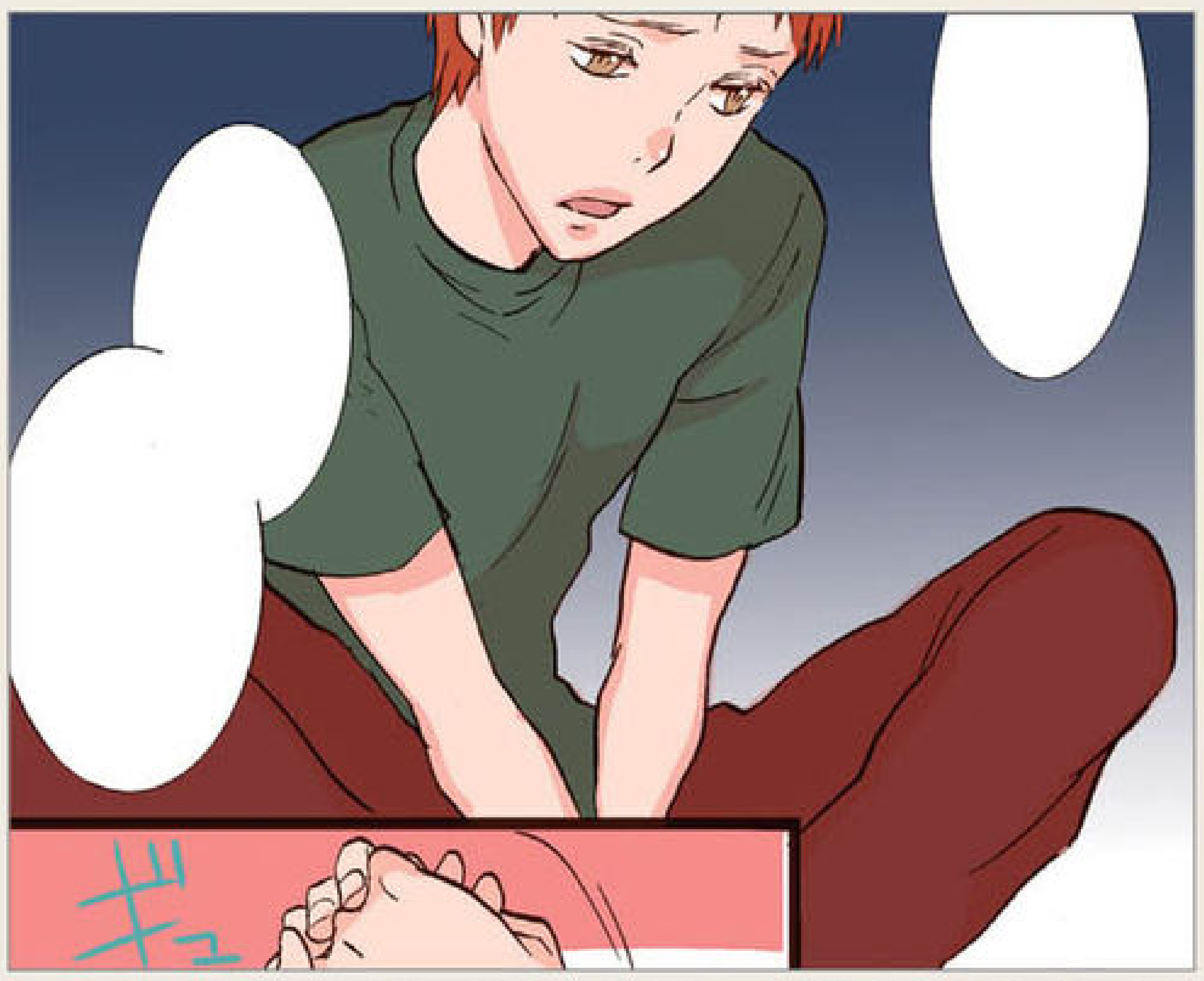


楽しそうな様子のキャラクターや、よいムードの背景では、読んでいる読者も元気になるような、暖色系のカラーが合っていると思います。



・寒色を用いた背景



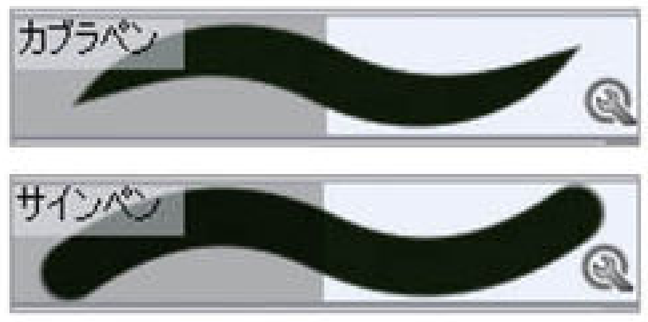


主人公が彼女に振られてしまったあとであったり、自信をなくしてしまっているシーンの背景は、キャラクターの沈んだ心境を表した寒色系にしています。

描き文字を入れる

色が大体塗り終わったら、最後に描き文字を入れていきます。描き文字に使用したペンは、ペン先が丸い「サインペン」ツールと、線の強弱があまりつかない「カブラペン」ツールです。また、CLIP STUDIO PAINT EXでは、描き文字に簡単に白フチをつけることができます。

●ペン



今回の描き文字では、「サインペン」ツールと「カブラペン」ツールを使い分けています。



丸みを持たせたい文字は「サインペン」ツールで、少し尖った文字を描きたいときは「カブラペン」という具合に使い分けています。

●白フチ



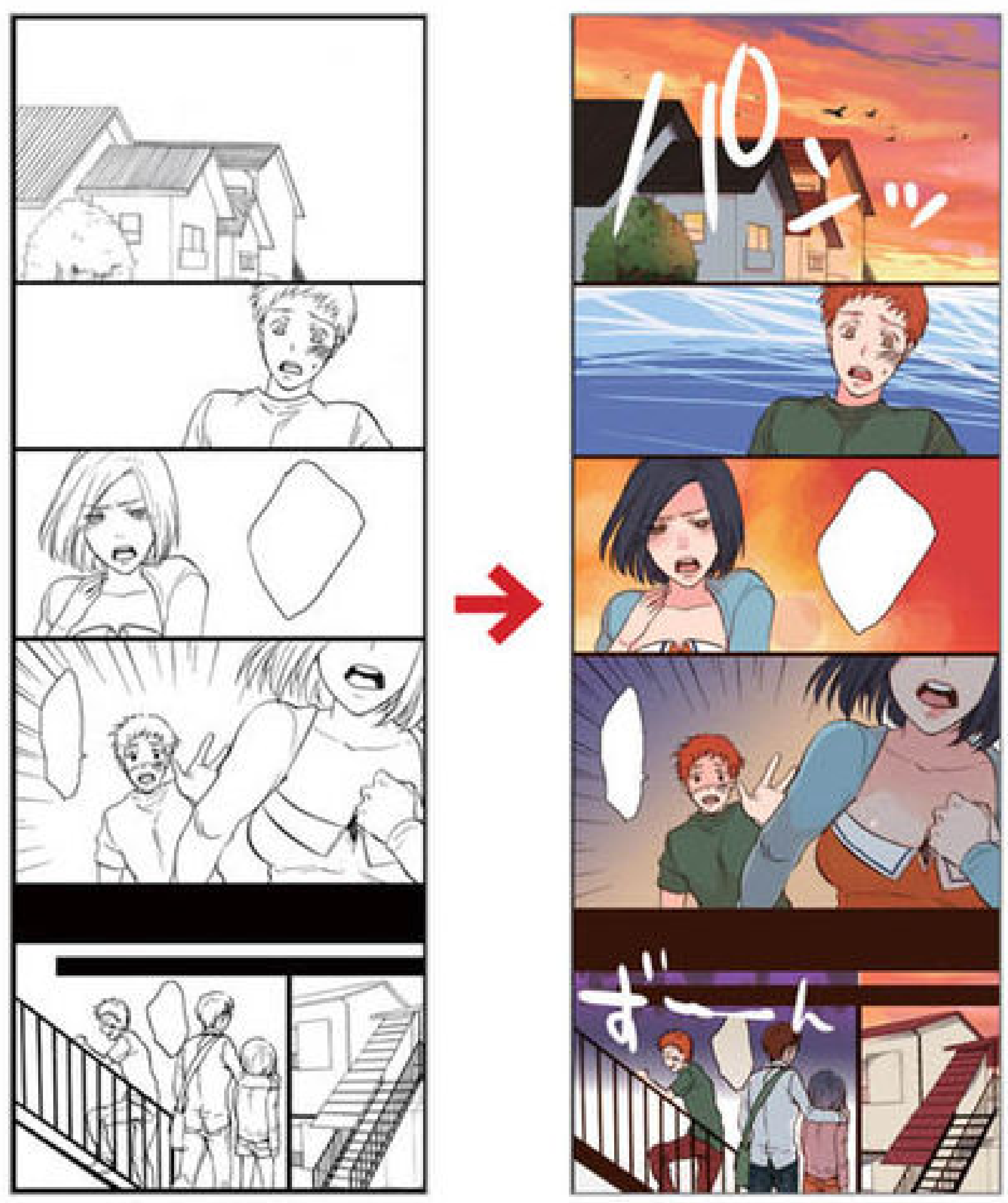
「レイヤープロパティ」にある「境界効果」を使用すれば、自動で白フチを加えることができます。



文字を描いたあと、「レイヤープロパティ」にある「境界効果」を選択すれば、そのレイヤーで描いた文字の境界線に、自動で白フチを加えることができます。

マンガの完成

描き文字を加えたあとは、全体を確認して塗りもれなどを確認しながら、必要であれば微調整を加えて、これでマンガは完成です。ペン入れの原稿と比べると、カラー原稿は各シーンでどんなことが起きているのか、より分かりやすくなっていると思います。



Lesson 07

タテ読みマンガの表紙を描こう

マンガの表紙は、いわばその作品の縮図のようなもの。
この作品がどのような内容かが分かる表紙を描く方法を紹介する。

表紙のネタを考える

今回のストーリーをもとに、表紙案をふたつ考えてみました。ひとつはプレゼントボックスを開けたらアンドロイドが入っていた、作品の印象的なシーンを取り上げてみました。もうひとつは、アンドロイドの可愛さを前面に押し出しつつ、主人公と彼女を登場させて、かつふたりの険悪な雰囲気を醸し出してみました。この2案から検討した結果、プレゼントボックスを開けたらアンドロイドが入っていたシーンに決まりました。この印象的なシーンなら、表紙にすれば意外性があり、面白いのではないかなと思います。

案❶



主人公が自宅に届いたプレゼントボックスを開けたらアンドロイドが入っていた、本作の印象的なシーンです。「アンドロイド」というキーワードを全面に出した案といえます。

案❷

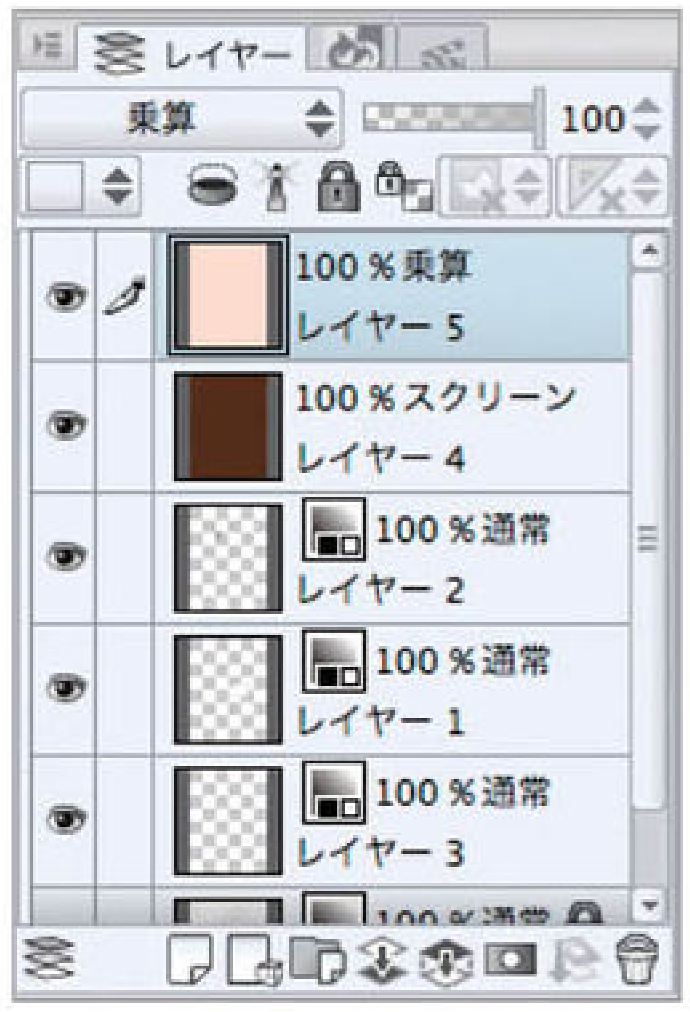


機械のアンドロイドが持っている人間らしい可愛らしさと、主人公と彼女の壊れてしまった関係が伝わるような雰囲気を描く想定です。どちらかといえば、キャラクターたちの関係性を見せた内容になっています。

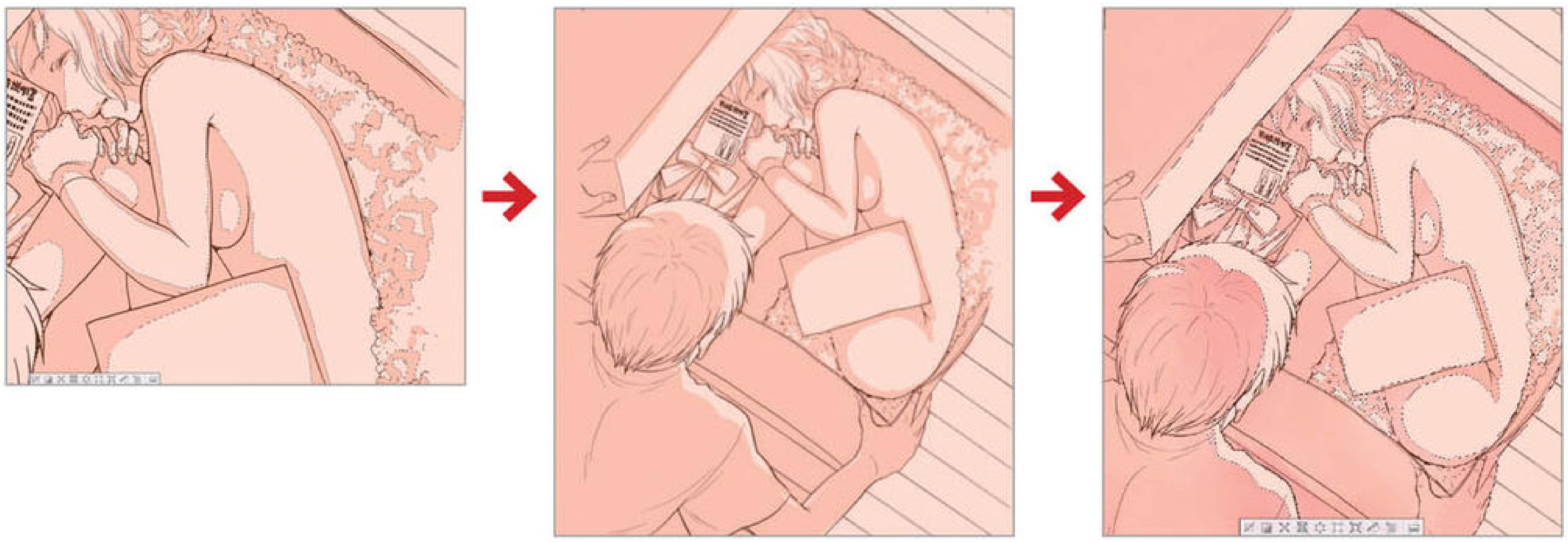
影を塗る

ラフをもとに線画を起こしたら、影を塗っていきます。まずは、全体をベースカラーで塗りつぶします。今回は夕方の時間帯を想定していますので、赤系の色を塗りました。それから、「選択ペン」ツールなどで光が当たる場所を選択し、「選択範囲を反転」させて影を塗っていきます。光が当たる場所はより明るく、当たらない場所はより暗くと、明暗の差をつけていきました。

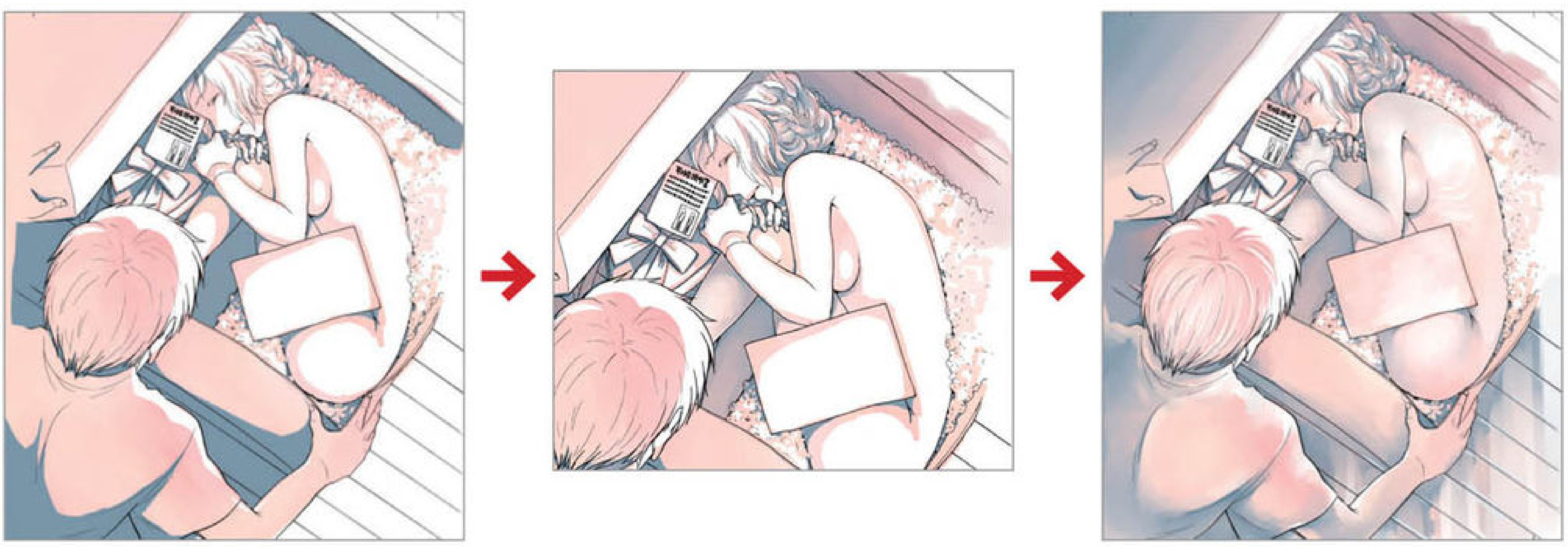




・大まかな影を塗る



・影に明暗の差をつける



カラーを塗る

表紙全体に影の濃淡をつけたら、パーツごとにカラーを塗っていきます。まずはおおまかに塗ってから、レイヤーモードが「スクリーン」モードのレイヤーを作成して、明るくしたい部分をぐっと明るくしましょう。続いて、「ソフトライト」モードのレイヤーを作成して、微妙な明暗をつけていきました。これで「夕暮れのシーン」を感じとれる色合いになったと思います。

❶



TIPS 「スクリーン」と「ソフトライト」

「スクリーン」モードは、元のカラーより明るいカラーを重ねれば重ねるほど、白色に近づいていく。「ソフトライト」モードでは、元のカラーより暗いカラーを重ねれば元のカラーを暗く、明るいカラーを重ねれば元のカラーを明るくすることができる。

❷



❸





❹





全体を確認しながら調整する

作業中はこまめに全体を確認しながら進めていきます。今回、光は右上のほうから差し込んできている想定なので、それを踏まえて考えて不自然な影がないかなどを見ていきます。また、髪の毛や肌が沈んでいたので、ハイライトを入れました。



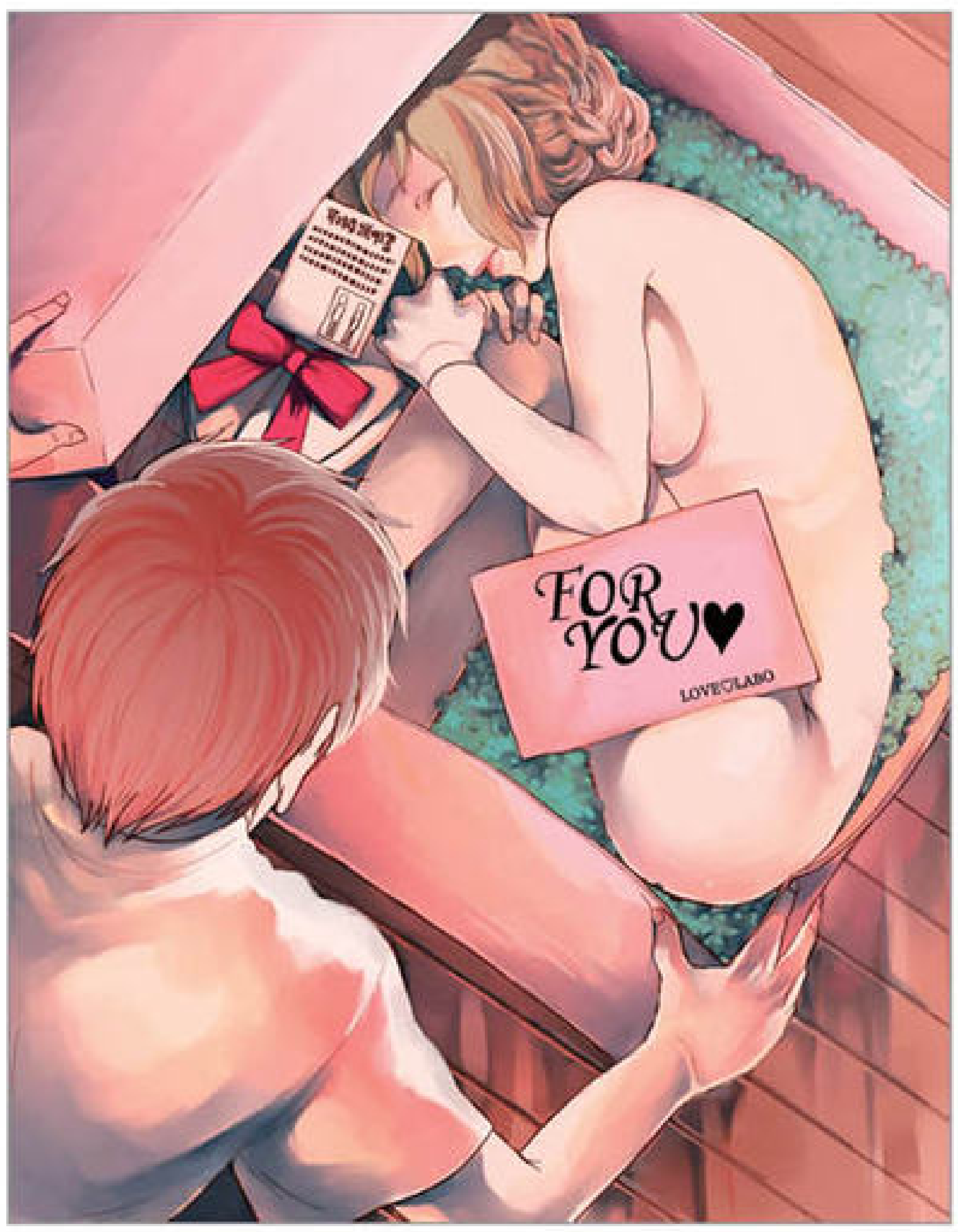




全体を確認して問題がないようであれば、画像を統合してしまいます。

完成!

全体のカラーが終了したので、最後にメッセージカードにメッセージを描き込み、そのレイヤーも統合すれば、マンガの表紙は完成です。





さつき
朔月

繊細で柔らかなタッチで、妖艶な女性から端正な顔立ちの美男子、あどけなさの残る少年少女まで幅広く描くことができ、主に電子コミックで活躍しているマンガ家。デビュー作として『花とおじさん』（月刊Wings掲載）などがある。

HP http://amasakikasama.blog.fc2.com/
Twitter @aimy_high
Pixiv http://www.pixiv.net/member.php?id=1360177

マンガ家を目指した理由は？ Q01

A 絵を描いたりマンガを描くのが好きだからです。

尊敬するマンガ家と、その理由は？ Q02

A 井上雄彦先生です。息をしそうな情感のこもる絵と画面が好きです。

クリップスタジオを使い始めたきっかけは？ Q03

A 編集部の方からペイントの方の体験版を頂いたのがきっかけです。

クリップスタジオのおすすめポイントは？ Q04

A ネーム、下絵、ペン入れ、色塗りまですべて１本で作成出来るところだと思います。

第5章
マンガを投稿する編

制作したマンガを多くの人に読んでもらうため、ウェブにあるマンガ投稿サイトを活用しよう。
第5章では有名な投稿サイトの一部を紹介する。
いずれも費用は掛からず気軽にマンガを投稿し、ほかのユーザーに読んでもらうことが可能だ。
最近は、ウェブでのみマンガを描く人でもプロデビューができるので、
君も頑張ってみよう。

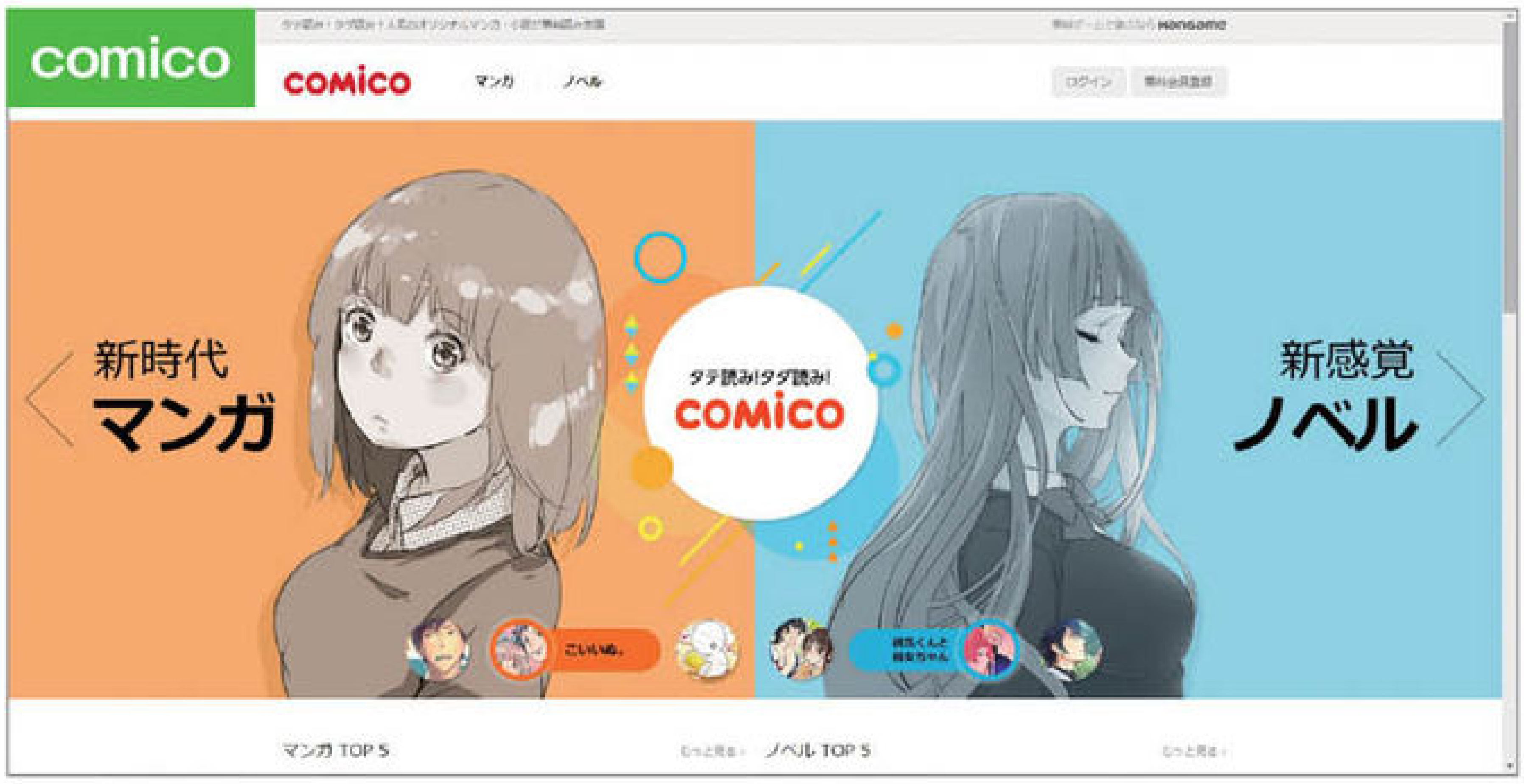


マンガを投稿しよう

作成したマンガを投稿できるウェブサイトはいくつもあるので、
好みに合ったウェブサイトを選ぶとよい。ちなみに、投稿サイトによっては
他サイトと同一の作品を投稿することを許可していることもある。

マンガを投稿できるサイト

マンガを投稿できるウェブサイトはいくつかあるので、自分のマンガの特徴に合わせたウェブサイトや、気に入った投稿サイトに登録して掲載させてもらうとよいでしょう。ここでは、投稿サイトの例として、タテ読みのマンガ作品を専門とする投稿サイト「comico」と、タテ読み、ヨコ読みマンガの両方に対応している「マンガボックス」を紹介します。



タテ読みのマンガを専門にしている。マンガのほかにも、ノベルの投稿も受け付けています。



「マンガボックス インディーズ」にて、タテ読み、ヨコ読みどちらのマンガも投稿できます（一般ユーザーがマンガを投稿できるのは「マンガボックス インディーズ」）。

comicoに投稿する

「comico（コミコ）」はタテ読みのマンガを専門にした投稿サイトで、ここでは一般のユーザーが投稿した作品は「ベストチャレンジ作品」となり公開されます。そこで人気を得るなどすると、「comico」の公式作家になる可能性もあります。

❶「comicoに投稿する」をクリックする



❷「作品を投稿する」をクリックする



❸作品の情報を記入する



❹「投稿する」をクリックする



作品を投稿する作業はとても簡単になっています。また、CLIP STUDIO PAINT EXには「comico」に投稿が可能な用紙プリセットや、投稿ページに直結しているリンクを用意しているので、親和性も高いです。

マンガボックスに投稿する

「マンガボックス」は、プロの作家による連載作品が公開されていますが、そのコンテンツのひとつである「マンガボックス インディーズ」では、一般ユーザーが自身のオリジナル作品を投稿、公開することが可能となっています。マンガの形態としてはタテ読みとヨコ読み、モノクロとカラーのいずれでも問題はありません。



「マンガボックス インディーズ」というコンテンツでは、一般ユーザーが自由にオリジナルのマンガを投稿、公開できます。

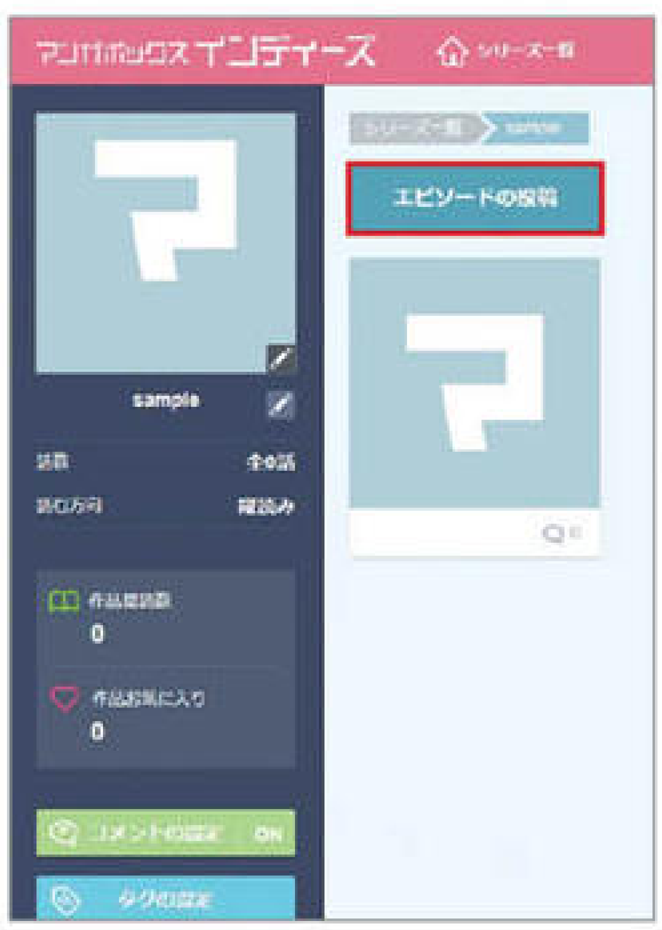
❶「シリーズ」を登録する







❷「エピソード」を登録する





「マンガボックス インディーズ」では、まずはシリーズ作品の登録をし、それから各エピソードを投稿していくスタイルとなっています。また、定期的に投稿されたマンガによる「リーグ戦」という企画があり、読者から人気の高い作品には賞金が授与され、「マンガボックス」での連載の機会が与えられる可能性もあります。

COLUMN

Kindleダイレクト・パブリッシングで作品を配信する

先に紹介したマンガの投稿サイトとは違い、「Kindleダイレクト・パブリッシング（以下KDP）」では、CLIP STUDIO PAINT EXで 制作したマンガをKindleフォーマットに保存して、個人で出版、販売することができます。CLIP STUDIO PAINT EXには制作したマンガをKindleフォーマットに変換、出力する機能や、KDPのサイトへのリンク機能が備わっているなど、KDPへの出版をフォローする体制が整っています。



❶スタート画面のリンクをクリックする



❷本の詳細を記入する



❸価格とロイヤリティを設定する



出版するマンガが完成したら、CLIP STUDIOのスタート画面にある「Amazon Kindle向けコミックを出版する」→「Kindleフォーマットで出力する作品を選ぶ」を選択し、マンガをKindleフォーマットで出力します。正常に出力されたマンガは「.mobi形式」で保存されるので、それが確認できたら、KDPのサイトで出版する本の情報や価格などを設定しましょう。

本書の内容に関する質問は、下記のメールアドレスおよびファクス番号まで、書籍名を明記のうえ書面にてお送りください。電話によるご質問には一切お答えできません。また、本書の内容以外についてのご質問についてもお答えすることができませんので、あらかじめご了承ください。

メールアドレス　book_mook@mynavi.jp
ファクス　03-3556-2742

●プレゼントが当たる！マイナビ BOOKS アンケート

本書のご意見・ご感想をお聞かせください。
アンケートにお答えいただいた方の中から抽選でプレゼントを差し上げます。

https://book.mynavi.jp/quest/pc_m

●フリー素材利用
フリー写真素材ぱくたそ　https://www.pakutaso.com
京都の無料写真素材　http://photo53.com/

CLIP STUDIO PAINTでマンガを描く！
少年・少女＆タテ読みマンガを完全解説！

2016年1月27日　初版第1刷発行・電子版 Ver1.00
2016年2月20日　電子版 Ver1.10

●著者　パルプライド
●編集　喜多村崇之、佐藤裕士、兼平祐輔、石橋大和、小祝邦昭、黒川正寛（パルプライド）
●発行者　滝口直樹
●発行所　株式会社 マイナビ出版
〒101-0003　東京都千代田区一ツ橋 2-6-3
一ツ橋ビル 2F
TEL03-3556-2736（編集部）
URL：http://book.mynavi.jp

●装丁・本文デザイン　米谷テツヤ
● DTP　富宗治


ラスト
シーンは？
納得の
結末？
意外な
結末？


第1章
マンガの描き方［基本］編
第2章
少年マンガの描き方 編
第3章
少女マンガの描き方 編
第4章
タテ読みマンガの描き方 編
第5章
マンガを投稿する 編